GAME CHAMP 가 만드는 국내 최정상 PC 게임 완전 공략집

GAME POWER

별책부록

'94 7

OFT·MAX

환타지 액션게임

GAME TOWN

리크니스

리크니스

- 장르 : 정통 아케이드
- 개발사 : SOFT MAX
- 지원카드 : 에드립, MT-32, GS계열
- 소비자가격 : ₩15,000

▶ 더 이상의 아이디어형 슈팅게임을 찾기란 쉽지 않을 것이다.

게임S/W는 컴퓨터 사용 환경의 급변화와 더불어 단순 오락의 차원을 넘어 이제는 첨단 산업으로 발전해 나가고 있으며, 세계 각국은 게임S/W의 발전을 위하여 첨단 장비의 투입 및 기술 개발의 노하우를 꾸준히 축적시키고 있는 실정입니다. 이에 국내에서도 이러한 게임S/W의 발전과 자생력을 키우기위해 가장 시급한 현안인 시장의 저변확대 및 게임인구의 증대가 무엇보다도 우선으로 필요한 때이며, 이러한 뒷바침이 될때 비로소 경쟁력이 있는 좋은 제품과 우수한 인재들이 배출 될 수 있으며, 향후 첨단 멀티미디어 시대의 주역으로 성장 할 수 있다고 판단하고 있습니다.
당사에서는 게임S/W의 올바른 평가 및 사용자들의 폭넓은 의견의 교환 창구를 만들어 운영코자 게임 전문 모니터 요원을 모집합니다. 관심있는 분의 적극적인 참여와 성원을 부탁드립니다.

가입방법 및 특전

■ **가입방법**

1.우편엽서에 다음의 사항을 적어 보내 주십시요.
(이름, 성별, 나이, 주소, 학교명, 학년, 보유한 컴퓨터기종, CD-ROM보유여부, 구입한 게임명,향후구매할 게임명)
2.우선적으로 도착한 엽서중 2,000명을 설정하여 그날이 오면4 시제품을 드리겠습니다.

■ **특 전**

① 소프트타운 출시 전게임 20~30% 할인혜택.
② 국내 미출시 게임의 평가 자격부여.
③ 매월 정기적인 게임관련 자료 우송.
④ 게임 시나리오 공모전 참가자격 부여
➡ 상금 및 상품 별도증정
⑤ 모니터요원 특별 카드발행

■ **접 수 처**

(주)소프트타운 585-7750 게임사업부

IZMIR-1

IZMIR
TANNOY

※ SEK 행사장에 오시면 데모디스켓을 받으실 수 있습니다.

GAMETOWN 6월 대잔치

SEK기간중. GAME경진대회
-당일 참가접수 (참가신청 사은품증정)
참여게임 : 그날이 오면4, 리크니스, 에어리언의 공격, 각개격파

시나리오 공모전 개최
「남벌」「아마겟돈의」의 새로운 시나리오 공모
-IBM PC의 시나리오
-ROM PACK 게임용 시나리오

SOFTTOWN 부스에 오시면 7월 출시게임 데모를 드립니다.

- **시상내역**

1등 1명 : 1년간 SOFTTOWN 출시게임 무료증정
2등 3명 : 6개월간 SOFTTOWN 출시게임 무료증정
3등 10명 : 3개월간 SOFTTOWN 출시게임 무료증정

- **응모방법**

SOFTTOWN 게임사업부 문의
※자세한 내용은 일간지 참조

게임대리점문의
595-7750

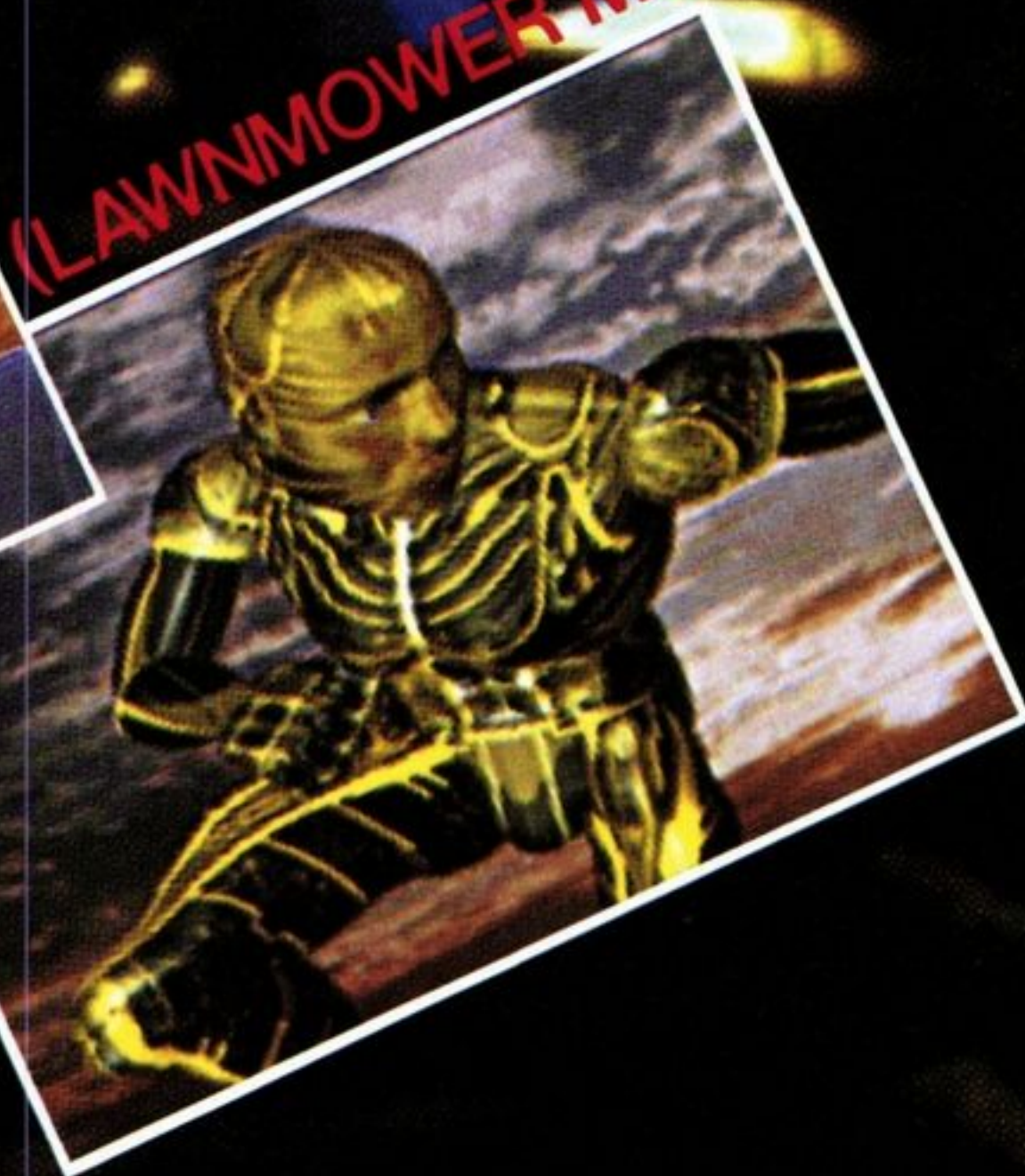
※SEK 행사장에서 선착순 10,000명에게 데모디스켓을 증정합니다. 6월24일~6월28일

CD-ROM타이틀

금세기 최고의 CD게임 결정판!

론머맨

(LAWNMOWER MAN)

7월출시 예정작!

금성소프트웨어

GAME TOWN

3D Series
마지막 생존자
6월출시!
사랑하는 여인을 구출하여
죽음의 섬을 탈출하라!
ISLE OF THE
DEAD
판매원
㈜소프트타운
금성소프트웨어
■ GSW게임 동문회 : 하이텔 접속후 go gsw
■ 구입처 : 전국 주요 게임매장

Ambush AT SORINOR™
한글화
앰부시
GSW 소프트웨이브
한글로 즐기는 전략게임!!
MINDCRAFT
©1993 MINDCRAFT All rights reserved

소리노숲을 여행하는 세느반 공주를 보호하라!

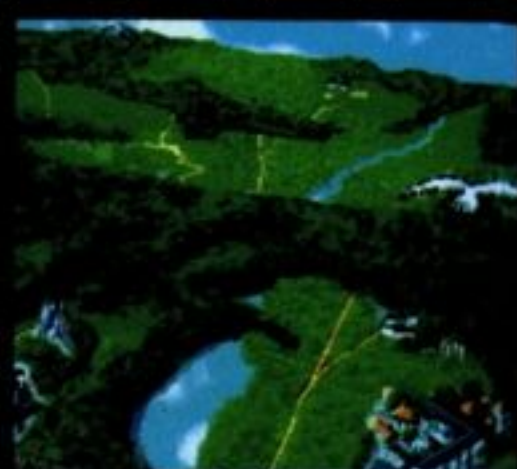
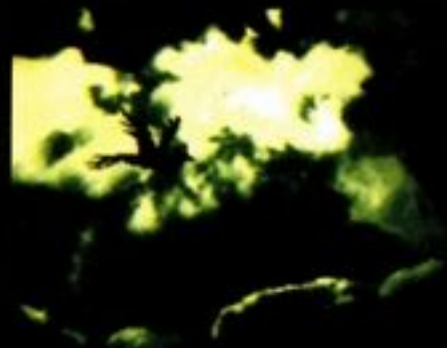
오리노의 숲은 어둠에 감싸여 침울 하고 위험에 가득차 있다. 그러나 서네반의 부족의 돈을 사용하여, 여행중인 공주를 보호하는 것이 당신의 역할이다.당신은 날렵한 칼잡이의 어깨를 또렷하게 응시하여야 한다. 당신이 공주를 호휘하는 두중에 뒷쪽에서 날카로운 공격이 있을것이다. 소리노에서 기습공격하라.

■ 실행환경 : •80286이상의 VGA 그래픽카드 장착기종
•최소 기본메모리 640KB 필요
•하드디스크 필수

■ 권장사항 : 마우스/음악카드/2MB의 연장메모리(Extended Memory)

세계속의 한국게임 발전을 위하여
노력하는 게임 제작자들에게
힘과 용기의 격려를 부탁드립니다.

- 제 품 명 : 어스토니시아-스토리(Astonishia-Story)
- 사용기종 : IBM 호환기종 AT급 이상
- 용 량 : 20MB이상
- 장 르 : RPG
- 사용시간 : 논 스톱(Non-Stop) 48시간
- 특 징 : 정통 RPG의 장점과 한국적인 감각 표현에 따른 빠른속도의 사건 변화와 화려한 구상이 돋보이는 한국 최초의 정통 RPG
- 제작기간 : 시나리오 및 기획 6개월 프로그램 및 제작기간 1년 6개월
- 제작인원 : 18명
- 총제작비 : 2억원
- 총 감 독 : 정 봉 수

예측할 수 없는 미문
어느 하나가 존재하느
그 수수께끼를 풀기위
파헤치는 신과의 길

세계속의 한국게임에 대한 뜨거운 정

오래기간의 힘든 싸움이었다.
몇번이고 포기하고 싶었던 그순간들이
가장 기억에 남는다.
살이 빠질줄 알았는데 배가 더 나온것 같다.
힘든 일을 끝낸후의 여유가 이런것일 줄이야
그러나 다 만든후의 많은 사람들의
입이 무섭다. — P/G 안진국 —

마무리를 하고 군대에 가게되어 기쁘다.
아무쪼록 많은 사람들이 우리 게임을
해 볼수 있다는 것에 보람을 느낀다.
군대에 있는동안 좋은 평가가 전해지길
기원한다. — P/S 서관희 —

이번처럼 힘든 작업은 없었던것 같다.
팀전체가 완벽과 치밀한 기획 안에서
움직이다 보니 너무 힘들었다.
그러나 후련하고 보람을 느낀다.
꼭 한번 권하고 싶다. — 친구들 —

·아·스·토·리 출시확정!

Story—

...걸 그 이야기가 시작된다.
...과 신비와 사건은 전개되고
...는 격투속에 인간의 진실을
...스의 정통 롤 플레잉 게임!

"
출시를 기다려주신
게임 핵커 여러분께 기대 이상의
만족을 드리겠습니다.

꼭! 한번 확인하여 주십시오.
게임안에 들어있는 고객엽서를 이용하여
본 게임의 격려와 충고를
적어 보내주신
게임 핵커 여러분께
고급 T-셔츠를 우송하여
드리겠습니다.
"

...한편의 게임에 담겨 있습니다.

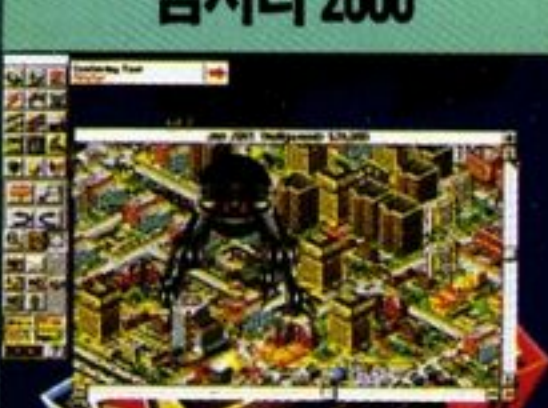
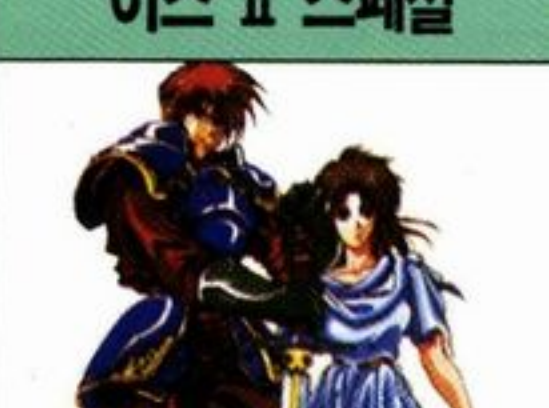
마마보이가 유행어가 되어버린 세대
남들은 날보고 그렇다고 하지만
내가 만든 게임을 보면 그런말은
못할꺼다.
이젠 나도 자신을 가질수가 있으니까.

— G/D Lee W.S —

항상 힘든것은 마무리가 아닌가
누가 시작이 반이라고 했는지
너무 지겹도록 오랜 시간을 소비한
허탈감속에 몇일을 더 보내보아야겠다.
그리고 입대전까지 마무리를 하고간
관희에게 모든 기쁨을 돌리고 싶다.
건투를 빈다.

— P.D 남영식 —

내가 가장 하고싶었던 일이기에
최선을 다했고 같이 작업했던 동료들의
힘든 숨소리가 아직도 남아 있는것 같다.
보람과 아쉬움이 교차하는 미묘한 감정
내가 사랑한 일레느의 최후가…

— G/D 박찬규 —

개발 · 제작
소프트라이™
서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩
대표전화 : 515-1053

IBM-PC 히트게임차트

애독자 인기순위

수퍼 샘통

- 롤플레잉
- 새론 소프트웨어
- 2HD 7장
- 38,000원
- 소프트타운 (02-595-7750)

프린세스메이커2

- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스
- 2HD 6장
- 39,000원
- 만트라 (02-594-6874)

심시티 2000

- 시뮬레이션
- 맥시스
- 3.5인치 2장
- 25,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

울티마 8 -페이건-

- 롤플레잉
- 오리진
- 3.5인치 8장
- 39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

신디케이트

- 전략시뮬레이션
- 일렉트로닉 아츠
- 3.5인치 5장
- 35,000원
- 동서게임채널 (02-774-0261)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	위대한 해전2	시뮬레이션	S.S.I.	2HD 4장	35,000원
7	퍼시픽 스트라이크	시뮬레이션	오리진	미정	39,000원
8	ALONE IN THE DARK2	퍼즐 어드벤처	I-MOTION	CD-ROM	미정
9	일지매전 -만파식적편-	액션	단비시스템	미정	미정
10	삼국지4	시뮬레이션	범아정보시스템	미정	미정

애독자 구매 희망 순위

그날이 오면4

- 슈팅
- 미리내소프트웨어/5월말 예정
- 29,000원
- 2HD 7장
- 소프트타운 (02-595-7750)

일루션 브레이즈

- 슈팅
- 패밀리 프로덕션/6월 중순 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

이스 II 스페셜

- 롤플레잉
- 만트라/6월말 예정
- 39,000원
- 용량 미정
- 만트라 (02-594-6874)

전륜기병 자카토

- 슈팅
- 막고야/6월말 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 막고야 (02-596-1485)

고블린 3

- 어드벤처
- 칵텔 비전/5월말 예정
- 30,000원
- 용량 미정
- 동서게임채널 (02-774-0261)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	어스토니시아 스토리	롤플레잉	소프-트라이	2HD 5장	20,000원
7	파더월드	액션 어드벤처	(주)트윔	2HD 6장	33,000원
8	어디스	슈팅	(주)소프트액션	2HD 8장	39,000원
9	리크니스	액션	소프트맥스	2HD 2장	15,000원
10	의천도룡기	롤플레잉	소프트 월드	2HD 11장	35,000원

IBM-PC 뉴소프트 안내

일지매전

—만파식적편—

제작사 : 단비시스템
장르 : 액션 아케이드
구성 : 미정
발매일 : 94/7월초
가격 : 미정
문의처 : 단비시스템
(02—597—3225)

일지매전 만파식적편은 원래 롤플레잉용으로 만든 시나리오를 대폭 수정 개선하여 제작한 액션 아케이드 게임이다. 게임방식은 코나미사의 지, 아이. 죠(G.I. JOE)와 같은 2.5차원의 게임으로 입체감이 뛰어난 배경 진행방식을 취하고 있다.

총 6 스테이지로 구성되어 있으며, 주인공 일지매의 다양한 동작과 무기시스템 및 필살기 등을 도입하였다. 특히 국내 최초로 음성출력을 통한 랩뮤직을 삽입하여 생동감을 느낄 수 있다.

한편 일지매 —만파식적편—은 금성소프트웨이브의 서드파티격인 산지니팀에 의해 롤플레잉 게임으로도 제작되고 있다.

우먼파워

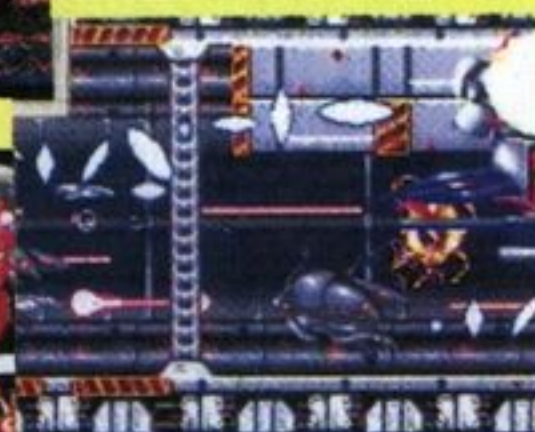
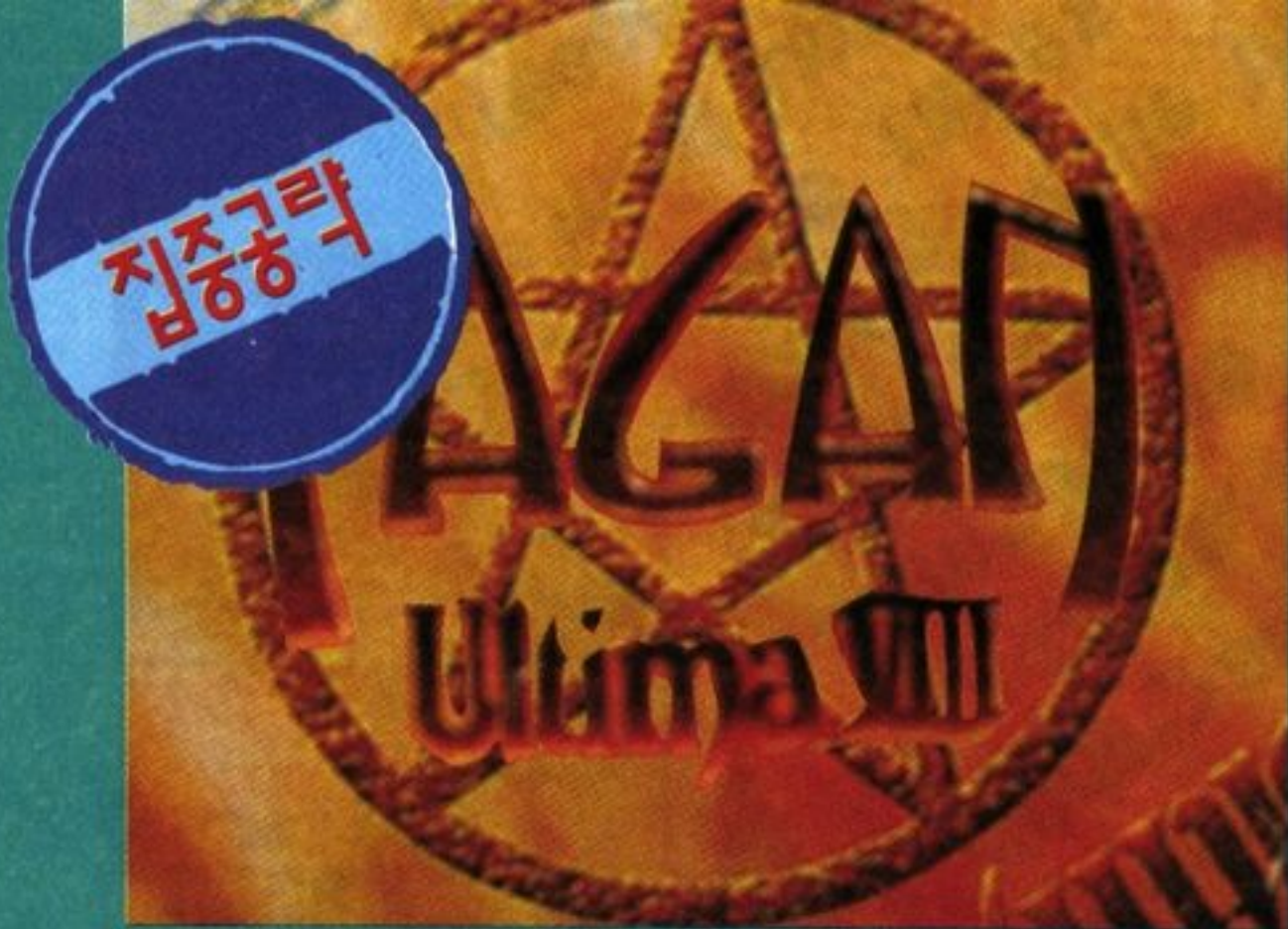
제작사 : (주)매릭슨
장르 : 액션형 어드벤처
구성 : 미정
발매일 : 94/6월 중순
가격 : 미정
문의처 : (주)매릭슨
(02—558—0085)

어느날, 미모의 고고학자 민지수의 연구실로 그녀의 동료이자 애인인 유동우의 실종 내용이 담긴 편지가 날아든다. 유동우의 실종에 의문을 품은 민지수는 그가 실종된 겐다 문명의 유적지로 탐사를 떠나는데 … 탐사 도중 그녀는 겐다 문명의 비밀 유적지가 기록된 고지도를 발견하고, 지도상의 장소를 조사하다가 미지의 세계로 빠져들고 만다.

그날이 오면 4

제작사 : 미리내 소프트웨어
장르 : 슈팅
구성 : 2HD 7장
발매일 : 94/6월초
가격 : 29,000원
문의처 : 소프트타운
(02—595—7750)

그날이 오면 시리즈 제 4탄인 가로스크롤 슈팅 게임 「그날이 오면 4」가 발매되었다. 2인 동시 플레이가 가능하며, 2대의 전투기 합체시 로보트로 변신할 수 있다. 그리고 다양한 무기와 파워 업 기능이 지원된다.

특히 3차원 비주얼신이 돋보이는 작품이다.

울티마 VIII -PAGAN-

기종	IBM－PC	제작사	오리진	용량	3.5인치 8장	장르	롤플레잉
가격	39,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/5월말 발매	난이도	중

IBM－PC 386 이상 기종/사용환경 : DOS 5.0 이상/필요 메모리 : 4MB
그래픽 카드 : VGA/사운드 카드 : 사운드 블라스터, 애드립, 미디
입력 도구 : 키보드, 마우스 필수
문의처 : SKC소프트랜드(080－023－6161)

TENEBRAE 사람들

…정신을 차려보면 어부가 한사람 있다. 그의 이름은 DEVON.

그와 이야기하면 TENEBRAE의 도서관에 가서 BENTIC을 만나보라고 한다. 그와 충분히 이야기한 후, 위로 가보면 TENEBRAE의 보석 세공쟁이인 TORAN이 사형을 당하고 있다.

바른 말을 하다가 여왕의 눈 밖에 나서 죽임을 당하는 것이다. 자세한 내막은 나중에 도시로 가서 미망인과 대화하면 밝혀지게 된다. 그리고 다리 위로 올라가기 전에 두개의 통을 뒤지면 단검이 나온다.

그럼 이제 도시로 들어가자. 처음에 나오는 갈림길에서 중앙은 왕실, 서쪽(좌측)은 서민들의 빈민촌, 동쪽(우측)은 전통 부유층 계급이 사는 곳이다. 먼저 왕실로 가보면 아까 참수형장에서 봤던 거만한 여왕이 있다. 이름은 MORDEA인데, 그 옆엔 시녀와 신하가 한명씩이 있다.

시녀 ARAMINA는 동쪽에 살고 있으며, SALKIND라는 못된 신하도 동쪽에 살고 있다. 하지만 여왕에게 말을 걸면 거의 대화가 안된다. 여기서 가장 중요한 것! 왕궁의 옥상에 보면 발판처럼 생긴 이상한 것이 있는데 반드시 보고 내려오기 바란다.

시녀에게 말을 걸면, 「BLOOD WATCH」에 동쪽에 있는 자신의 집에서 보자고 한다. 울티마 8편에는 시간의 개념이 새로이 등장했는데, 중요한 것이므로 먼저 살펴보자.

「BLOOD WATCH」. 「FIRST EBB」. 「DAY TIDE」. 「THREE MOONS」. 「LAST EBB」. 「EVEN TIDE」 순이고, 침대를 클릭하면 얼마나 잘 것인지 물어온다.(1이면 한 단계의 시간을 자는 것임) 예를 들면, 「DAT TIDE」에 자서 「BLOOD WATCH」에 일어나고 싶으면 3을 선택해야 한다. 시간은 탁상시계를 클릭하면 알 수 있다.

그리고 최초의 마법을 얻을 수 있는 곳이 있다. 여왕의 궁전에 가기 전에 양쪽에 경비초소가 있는 곳이 있는데, 그중 왼쪽의 2층에 보면 상자 함정을 제거할 수 있는 마법 두루마리가 있다. 그것을 쓸 수 있는 곳이 바로 반대쪽 초소의 상자이다.

중앙을 두루 돌아다니다가 동쪽으로 가면, 도서관이 나오고 DEVON이 말한대로 BENTIC이 있다. 그는 PLATEAU에 사는 MYTHRAN이라는 인물을 만나보라고 한다. 그리고 NECROMANCER들도 만나보라고 한다. 플레이어가 처음에 해야 할 일은 많이 돌아다니는 것이다.

특히 「PICK LOCK」이 없어서 문이 잠긴 곳은 아예 포기하는 경우가 많은데, 그럴 필요가 없다. 전작에 비해 훨씬 풍부해진 아바타의 동작으로 여느 집 지붕쯤은 우습게 넘나들 수 있기 때문이다. 지붕에서 집으로 이어지는 계단이 많으므로 활용하기 바란다. 그리고 「PICK LOCK」과 비슷한 기능의 「KEY RING」이 있다. 모두 열지는 못하지만 가끔 열리는 곳이 있다.

■ : 성문
S : 게임 시작 지점
X : 참수 형장
B : 벤틱(BENTIC)의 도서관
C : 다리온(DARION)z의 훈련장
D : 시녀 아리미나(ARIMINA)의 집
E : 동부황야로 나가는 성문
F : 미트란(MYTHRAN)에게로 가는 동굴
G : 데본(DEVON)의 집
H : 사나(SHAANA)의 집
I : 대장간
J : 나무 지팡이(WOODEN STICK)을 구하는 곳
K : 폭포
L : 슬레이어(SLAYER)를 구하는 곳
M : 마법사(NECROMANCER)의 집
N : 지하묘지(CATACOMB) 입구
O : 서부황야로 나가는 성문

MYTHRAN을 찾아서

BENTIC이 만나보라는 MYTHRAN에게로 가자. 그는 성의 북쪽에 있는 PLATEAU에 있다. 그곳으로 가려면 성의 북쪽으로 가볼 필요가 있다. 북쪽에는 소름끼칠 만큼 큰 괴물인 KITH가 있는데, 지금은 상대하기가 벅찰 것이다. 그리고 다른 괴물인 TORAX라는 놈은 그나마 순해서 가까이 가지만 않으면 별탈이 없다.

그곳에서 위로 나있는 길을 따라 올라가면 집이 나오고, 살짝 맛이 간 여자 CORINTH가 살고 있다. 그 집에는 일면 언월도(SCIITAR)라는 강력한 무기가 있는데 그녀가 안볼 때 슬쩍 가지면 된다. 나중에 마법 무기인 SLAYER를 찾기 전까지 유용하게 쓸 수 있을 것이다.

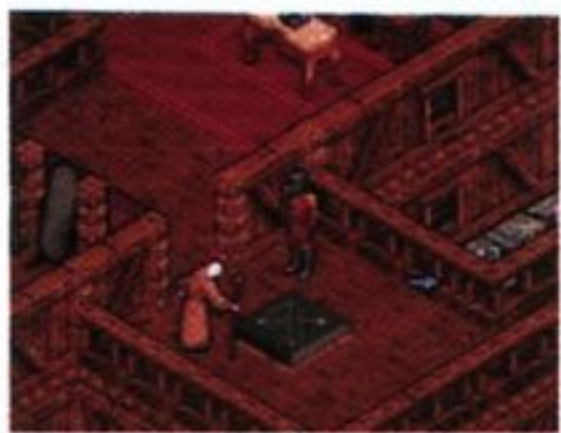
길을 따라 더 올라가다 보면, 좌측에 굴(CAVE)이 나타난다. 들어가 보면 길이 막혀있는 것처럼 보이지만 징검다리가 있다. 여기서부터 아케이드적인 요소가 강해지는데 점프를 조금만 잘못하면 물에 빠져 죽고만다. 점프하는 요령은 직접 터득하자!

징검다리에서 오른쪽으로 가면 상자가 있는데 마법 두루마리가 많

이 들어있다. 참고로, 그 상자는 함정 상자이므로 전에 얻은 함정 제거 마법을 쓰기 바란다. 그리고 다시 징검다리로 전진하면 육지가 나온다. 언덕 하나를 기어올라 가면 전기가 흐르는 문과 또다른 언덕이 나온다. 그곳을 올라가면 GHOUL이 나오는데 아까 얻은 칼을 쓰면 쉽게 물리칠 수 있다. 게다가 죽어있는 해골들에게 더블 클릭하면 유용한 아이템들이 많이 나온다.

언덕을 지나 반대쪽 땅으로 내려오면, 좌측에 또 다른 언덕이 있다. 다시 기어올라가면 고장난 레버(L-EVER)가 있고, 더 가면 다리가 나타난다. 건너가면 레버가 아주 많이 있는데, 찰칵하는 소리가 나는 쪽으로 모두 밀면 지진이 일어나면서 건너오기 전에 있던 고장난 레버가 작동된다. 그럼 다시 건너와서 그 레버를 당기면 앞에 있던 그물이 없어지면서 앞으로 나아갈 수 있다.

계속 싸우면서 전진하면 MYTH-RAN이 있는 곳이 보인다. 이곳엔 건드리면 터지는 붉은 버섯이 있으므로 조심해야 한다. 그의 집은 동굴의 출구에서 곧장 앞으로 가면 있는데, 집 근처에 가면 새로운 괴물들을 볼 수 있다. 특히 CHANGELI-NG에겐 발차기가 효과적이다.

MYTHRAN의 집에 들어가면 여러가지 진기한 아이템이 있는 통로를 지나, MYTHRAN을 만나게 된다. 그와 대화하면 여러가지 정보와 마법도 배울 수 있다.

그는 NECROMANCER인 VIVI-DOS를 만나보라고 한다. 그리고 대화가 끝나면, 곤경에 처했을 때 자기집 문앞으로 순간이동시켜 주는 RECALL 아이템과 회복약 하나를 준다.

RECALL 아이템이란, 일종의 휴대용 순간이동 기계로써 순간 이동 발판이 있는 곳으로만 이동이 가능하다.(처음에 왕궁 옥상의 발판을 보라고 했던 이유…) 순간이동 발판은 반드시 아바타의 눈으로 확인해야만 갈 수가 있기 때문이다. 그리고 MYTHRAN의 집 2층에도 순간이동 발판이 있으므로 꼭 눈으로 확인하기 바란다. 자! 이제 왕궁 위로 순간이동하자!!

마법사 비비도스

마법 무기인 SLAYER를 찾으러 동부황야로 가자. 덧붙여 말하면, 중앙→동부마을→동부황야→는 어두워졌다가 밝아지면서 성문을 통과하는 지역이다.

그럼 동부황야에서 맨 아래로 내려와, 해안선을 따라 오른쪽으로 이동한다. 끝부분이 보이면 위로 올라가자. 조그만 폐허가 나타나고 그안에는 해골이 누워있다. 가운데 흙위로 들어가면 밑으로 푹 꺼진다. 으으으… 떨어진 곳은 어떤 방인데, TROLL과 상자가 있다.

우선 상자를 열고 열쇠를 하나를 갖자. 물론, 함정 상자니까 마법 두루마리를 써야 한다. 그리고 나서 방을 나와 앞으로 가면 우측에 레버가 있는 방이 나오는데… 아직 들어갈 단계가 아니니까 참자! 그리고 좌측으로 가서 제단에 기어오른 다음, 책을 보면 여기까지 오느라 수고했다면서 앞으로 더 힘든 장애물이 그대를 기다리고 있노라는 엄포가…

전진하면 길이 두갈래로 갈린다. 왼쪽으로 가면 또 길이 갈라진다. 오른쪽엔 갈 필요는 없다.(아이템을 더 가지고 싶으면 가도 무방하지만 적이 한명 있는데 제법 강하다) 왼쪽으로 가면 방안에 TROLL과 사람들이 있는데, 맨 위에 가방이 있고 열면 열쇠가 들어있다. 그걸 가지고 빨리 빠져나와 왔던 길을 되돌아 가서 레버가 있는 방으로 가자. 일단 투명 상태가 된 다음, 레버를 잡아당기면 유령과 괴물들이 우르르 쏟아져 나온다. 투명이라 잘 못알아보니까 뛰어서 빠져나오자.

갈림길이 나타나면 오른쪽으로 가자. 또다시 갈림길이 나오면 위로 가자.

그럼 MYTHRAN에게 갈 때 지났던 징검다리가 나오는데, 재주껏 통과해서 전진하면 문이 나타난다. 아까 구했던 열쇠 두개 중에서 하나가 맞을 것이다. 들어서면 또 문이 나오는데, 나머지 열쇠로 열자.

이젠 제단 위로 기어올라가 SL-AYER의 주인이 되는 일만 남았다. 그리고 RECALL 아이템을 사용해서 왕궁 위로 돌아오면 된다.

다음 순서로… NECROMANCE-R를 만나러 가야한다. NECROM-ANCER는 묘지(CEMETERY)에 있는데, 위치는 동부황야에서 위로 올라가, 북쪽으로 난 성문을 빠져나가면 된다. 더 올라가면 큰 건물 안에서 VIVIDOS가 기다리고 있다.

그와 대화하면 여러가지 정보를 알려주면서 여왕 MORDEA가 빼앗

아간 의식용 단검을 찾아달라고 부탁한다. 단검은 여왕의 침실에 있다.

다시 순간이동해서 왕궁으로 가자. 침실이 잠겨서 열리지 않네…! 그러나 왕실 홀의 쿠션을 치워보면 침실 열쇠가 있다. 그리고 BLOOD WATCH에 시녀인 ARAMINA의 집에 가서 대화하면 여왕 침실 안의 옷장에서 열쇠를 꺼내준다.

두개의 열쇠를 가지고 단검을 얻으면 된다. 여느 단검과는 좀 다르게 생겼는데, 그걸 VIVIDOS에게 가져다 주면 선대 NECROMAN-CER인 LOTHIAN이 죽어서 EA-RTH TITAN인 LITHOS에게 가는 자동진행 화면이 나온다.

마법사 만들기

VIVIDOS와 이야기하자. 그는 자기의 수행원이 되려면 테스트를 거치라고 한다. 테스트는 마법 재료 두가지를 찾아오는 것인데, 바로 EXECUTIONER'S HOOD와 W-OODEN STICK이다. 먼저 EXEC-UTIONER'S HOOD는 두곳에 있다. 첫번째는 서부황야 맨 위의 폭포 뒤에 있는 비밀 동굴에 있다. 그곳에는 좋은 갑옷도 있다.

나머지 한군데는 바로 묘지(CE-METERY)에 들어가기 전에 동부황야에서 조금 밑으로 간 다음, 오른쪽으로 가면 CHANGELING 괴물들이 많이 있는 구릉이 나온다. 괴물들을 처치한 후에 구릉 중앙의 나무를 보면 EXECUTIONER'S HOOD 밭을 발견할 수 있다.

그리고 WOODEN STICK은 서부 빈민촌의 위쪽에 보면 폐허가 된 집이 있고, 주위에 유령이 떠도는 곳이 있다. 이곳에 보면 「Y」자 형태의 WOODEN STICK이 떨어져 있는데 하나만 가져도 된다. 다시 묘지로 가는 도중에 보초들이 아바타를 가로막는다. 이유는 BENTIC이라는 자를 아느냐는 것이다.

안다고 대답해도 상관은 없다. 보초들의 대화에서 BENTIC과 DE-VON이 MORDEA 여왕에게 잡혀갔음을 알 수 있다.

비비도스에게 재료를 가지고 가면 드디어 자기의 수행원으로 받아들여 준다. 그러면서 이젠 선대 NE-CROMANCER들을 만나고, 그들과의 수행이 끝나면 자신이 마법을 가르쳐 주겠다고 한다.

선대 NECROMANCER들은 바로 NECROMANCER의 집 위에 있는 홀(HALL) 안의 지하묘지(CAT-ACOMB)에 있다고 한다. 그러나 홀 안은 벽이 막혀 있어서 갈 수가 없다. VIVIDOS는 OPEN GROU-ND 마법과 DEATH SPEAK 마법을 배워가라고 한다. OPEN GR-OUND 마법은 CATACOMB에 들어가기 위해서 쓰이고, DEATH S-PEAK 마법은 선대 NECROMAN-CER들과 이야기하기 위해서 쓰인다.

마법의 효과와 재료들은 NECR-OMANCER의 집 2층 도서관에 있는 책에 자세하게 씌여있고, 뒤에 설명도 해놓았다. 그리고 이번 동굴 여행에선 마법시약을 넉넉히 가져가기 바란다.(안에서도 구할 수 있다)

그리고 VIVIDOS가 지팡이 하나를 준다. 그것이 바로 NECROANC-ER 계열의 마법을 쓰는데 필수적인 지팡이인 KEY OF CARETAKER이다.

마법을 쓰는 법은, 일단 쓰고자 하는 마법의 시약들을 하나의 공간에 집어넣는다.(예를 들어, 조그마한 주머니 따위) 그리고 지팡이를 더블 클릭하여 포인터를 시약들이 들어있는 주머니에 대고 누르면, 마법주문을 외우면서 마법이 생긴다. 다시 주머니를 열면 그 마법에 해당하는 조그만 아이템이 들어있다.

그럼 먼저 OPEN GROUND부터 섞어보자. 표에 씌여진 대로 시약을 넣고 지팡이로 마법을 만든다. 그리고 NECROMANCER의 집 위에 있는 해골들로 가득찬 홀 중앙의 벽 앞에서 OPEN GROUND 마법을 쓰면 벽이 무너지면서 동굴의 입구가 열린다.

동굴에 들어가면 넓은 지역이 나타난다. 위로 올라가면 불덩이 미사일을 쏘는 부비트랩이 등장할 것이다.(점프해서 뛰어 넘으면 된다) 단! CATACOMB 안에서는 마루가 무너져서 용암에 빠져 죽을 수도 있으니 신중히 다니자…

특히 조그맣게 갈라진 틈으로 용암이 조금 보이는 곳 근처는 붕괴할 위험이 많으므로 조심하기 바란다. 처음이라 모든 문들이 열리지 않을 것이다. 그중에는 문옆의 기둥을 기어올라서 통과할 수 있는 곳도 있으니 잘 찾아보자. 처음엔 문옆에 약간 무너진 곳을 기어오르면 된다.

돌아다니다가 오른쪽으로 가보면 방인데, 들어가면 방의 마루가 꺼지면서 마치 SLAYER 구하러 갈 때처럼 지하로 떨어진다. 일어나보면 옆에 있는 통에 마법 시약들이 많이 들어있다. 가질 수 있을 만큼 충분히 갖도록 하자. 나중엔 마법이 재산이다. 그리고 직진하다가 왼쪽으로 돌면 불폭탄을 내뿜는 SPITTER가 있다. 그곳을 지나서 계속가면 계단이 나오고 그 위에 첫번째 NECROMANCER가 누워있다. DEATH SPEAK 마법을 써서 말을 걸면 마법 한가지를 가르쳐주고, 다음 NECROMANCER를 만나라고 한다.

그곳에서 다시 나와 오른쪽으로 가서 언덕을 넘으면 많은 괴물들이 있다. 처음 보는 DAEON도 있다. 뛰어서 빠져나올 수도 있지만 아까 첫번째 NECROMANCER가 가르쳐준 마법인 MASK OF DEATH를 쓰면 괴물들이 알아보지 못한다. 계속 전진하면 왼쪽으로 마법 시약이 있는 언덕이 나오고, 더 가면 왼쪽에 다음 NECROMANCER가 있다. 그와 대화하면 ROCK FLESH 마법을 가르쳐 준다. 그리고 그 마법을 써야만 다음 NECROMANCER에게 갈 수 있다. 번개가 몹시 치는데 ROCK FLESH가 없다면 단 2방에 아바타는 죽고말기 때문이다.

더 가면 다음 NECROMANCER를 만날 수 있다. 그는 마법을 하나 가르쳐주고 다른 곳으로 이동시켜준다. 이동된 장소는 섬과 같은 곳인데, 주위에 널려있는 해골엔 마법 재료가 많이 있다. 전류가 흐르는 문을 지나 반대편의 다른 섬으로 가면 괴물들이 많이 나오고 다음 NECROMANCER가 있다. 괴물들은 싸우던지 피하던지 아니면, 바로 전에 배운 마법인 SUMMON DEAD 마법을 써서 대신 싸우게 할 수도 있다.

그 NECROMANCER를 만나면 그는 GRAND PEACE 마법을 가르쳐 주고, 다음 지역으로 이동시켜준다. 중앙에 의자가 있는 방에 들어가면 또 다른 지역으로 이동하게 된다. 거기서 계속 전진하면 다음 NECROMANCER를 만날 수 있고, 그에게서 WITHSTAND DEATH 마법을 배운 다음, 계속 전진하면 마지막 NECROMANCER를 만날 수 있다. 그와 대화하면 CREATE GOLEM 마법을 가르쳐주고 STONE COVE에 가서 마운틴 킹인 LITHOS를 만나보라고 한다. 그럼 그옆의 계단으로 다시 지하묘지(CATACOB) 지역으로 나온다.

밑으로 내려와서 먼저 서쪽(왼쪽)으로 가자. 거기서 MAGIC LEGGING을 얻고 좀 더 돌아다닌 후, 처음 내려왔던 그 장소로 다시 돌아가서 아래로 내려온다. 내려오면 오른쪽으로 또 다른 CATACOMB 지역으로 통하는 문이 있다.

마운틴 킹과의 만남

편의상 CATACOMB 제 2 지역이라고 하자. 중반부와 후반부의 중요한 장소들이 모두 여기에 있다. 우선 STONE COVE까지 가자. 거의 다다르면 스위치와 미사일 트랩이 있는 곳이 있다. 스위치를 누르러 들어가면 종류석이 떨어져서 출구를 막는다.

나가는 방법은 두가지인데 먼저 종류석이 떨어질 때, 아예 머리로 받아서 깨뜨려 버리는 무식한 방법이 있고, 다음은 스위치가 있는 기둥에 기어올라 가서 아래로 점프하는 방법이다. STONE COVE가 있는 큰 지역으로 들어가면 큰 공터에 마법 재료들이 많이 널려있다. 그 위로 TOWER DOOR와 그 옆에 작은 문이 하나 있다. 참고로, 그 밑으로 내려오면 또 하나의 마법 무기인 DECEIVER를 얻을 수 있다. SLAYER보다 무척 강하므로 앞으로의 전투에 도움이 될 것이다.

그리고 다시 문앞으로 오면 문이 둘 다 열리지 않는다. 그럼 그 밑의 황토색 흙에서 GOLEM 마법을 써서 GOLEM을 불러내자. 그를 조종해서 두개의 문을 열게 한 다음, 마운틴 킹을 만나러 큰 문으로 들어가자.

들어가서 우선 오른쪽 위로 전진하고, 도랑을 건너서 레버가 2개 있는 홀로 가자. 거기보면 안팎으로 레버가 하나씩 있을 것이다. 담을 넘어가서 2개를 모두 당기자. 그리고 다시 내려와 왼쪽 위로 가보면, 사라지는 다리가 나타난다. 다리를 건너면 다시 FLOATING PLATFOR이 나오고 건너서 계속가면 잠긴 문이 나온다. 오른쪽 위로 가면 레이저 벽이 생기는 장치들이 수없이 놓여 있다. 투명 상태가 되서(투명이 없으면 ROCK FLESH) 통과한 다음, 끝까지 가면 상자가 있다. 종류석 위에 올라서서 열면 열쇠가 있다.

그럼 다시 되돌아와서 문을 열고 계속 전진하자. 길이 두갈래로 갈라지는데, 먼저 왼쪽으로 가서 다리를 건너 해골에서 열쇠를 갖고 다시 와서 오른쪽으로 간다. 그럼 다시 징검다리가 나오는데 건널 필요없이 물가로 조심조심 돌아가면 반대편으로 갈 수 있다.

가보면 다시 길이 두갈래로 갈린다. 먼저 왼쪽으로 가 열쇠를 가지고 오른쪽으로 가서 사라지는 징검다리를 건너 상자를 열면 좋은 ARMOR와 약병들이 있다. 그리고 주의할 것은 산모양의 RUNE 위에 올라가면 최초의 STONE COVE 지역으로 돌아오므로 밟지 않도록 주의하자. 상자도 트랩 상자이므로 조심하도록!

다시 사라지는 다리를 기어올라 돌아온 다음, 두번째 문을 열고 전진한다. 먼저 순간이동 장치를 확인해서 활성화시키고 드디어 마운틴 킹인 LITHOS를 만나러 간다.

그를 만나서 NECROMANCER의 제자가 되고싶다고 하면 자신에게 충성할 것을 요구하며 마지막 임무를 준다.

여왕의 최후

그럼 이제 할 일이 끝났다. 다시 RECALL 아이템으로 왕궁 위로 돌아온다. 그전에 MYTHRAN에게 들러서 마법도 더 배우고 SECRET DOOR 스크롤도 구입하자. 왕궁에 와서 지하 감옥에 가면 갇혔다는 DEVON을 만날 수 있다. 그와 이야기하면 자신을 도와달라고 한다.

지하 감옥의 아래에 보면 책이 하

나 놓여있고, 벽으로만 둘러쌓인 방이 있는데 그 앞에서 SECRET DOOR 마법을 쓰면 문이 생기면서 들어갈 수 있게 된다. 책을 읽으면 자동으로 이야기가 전개된다. 책의 내용은 MORDEA가 TEMPEST의 직계 혈통이 아니고, 바로 DEVON이 직계 후계자임을 알려주고 있다.

그러나… 병사들에게 잡혀서 처음 게임 시작시에 본 참수형장으로 끌려간다. 가보면 DEVON이 먼저 와있고 MORDEA가 아바타도 처형하라고 하면서, 먼저 DEVON부터 처형하라고 한다. DEVON이 진짜 TEPEST임을 이야기하면 모든 인물들이 ORDEA에게 대항한다. 그러나…모두 번개로 없애버리는 모디아(MORDEA)…

그후 DEVON과 MORDEA의 전투가 펼쳐지고 결국 MORDEA는 비참한 최후를 맞게 된다.

다시 VIVIDOS에게 가서 선대 NECROMANCER들을 만났다고 하면 마지막 임무로 LOTHIAN을 장사지내라고 한다. VIVIDOS가 있는 건물 밖으로 나가보면 LOTHIAN이 누워있다. 그에게 DEATH SPEAK로 말을 걸면 자동진행으로 그는 마운틴 킹에게로 간다. 다시 VIVIDOS에게 가서 일을 끝냈다고 하면, 이젠 성지 순례를 가야한다면서 거의 모든 문을 열 수 있는 KEY OF SCION을 주면서 이제 SCION이 되었다고 말해준다. 그리고 MORIENS의 출생지(BIRTHPLACE)를 찾아서 다시 CATACOMB에 가보라고 한다. 그럼 마법 재료도 준비하고 장비를 정비해서 CATACOMB로 가보자.

CATACOMB에 가서 중앙쯤의 「TOWARDS FATE DO YOU TRAVEL」이라고 씌여진 문을 KEY OF SCION으로 열고 들어간다.

들어가기 전에 꼭 준비해야할 것이 있다. 먼저 CREATE GOLEM 마법을 적어도 3개 이상 만들어가고, BLOOD도 가능한 한 많이 가지고 들어가자. NYTHRAN에게 살 수 있는 SECRET DOOR 마법 스크롤도 있어야 한다. 그리고 ROCK FLESH 마법도 하나쯤 만들어서 들어가도록 하자.

들어가면 끝까지 직진해서 거기의 죽은 시체에 있던 RESTORE TO SIGHT 스크롤을 쓰면 갑자기 상자 하나가 생긴다. 트랩 해체 스크롤로 열면 그 안에 약병과 MAGIC ARMOR이 들어있다.

그리고 지도를 보고 맨 위에 큰문이 있는 곳까지 간다. 먼저 오른쪽 위의 열쇠가 있는 공터로 간다. 열쇠가 든 상자를 둘러싸고 있는 레버 5개를 적절히 당기면 상자를 둘러싸고 있던 철창이 내려간다. 열쇠를 가지고 그 위의 큰문을 열고 들어가서 오른쪽 아래 끝의 상자에서 SKULL OF QUAKES를 갖자.

다시 큰 문으로 나오자. 그리고 왼쪽 중간쯤에 있는 SCION으로도 열리지 않던 문을 GOLEM을 불러서 연다.(주위의 황토색 흙에서 불러낸다) 그리고 들어가서 전진하면 ZEALAN의 방패가 나온다.

위에 보면 다시 열리지 않는 문이 있다. 또 GOLEM을 불러서 열고 들어가면, 여기가 바로 지도 맨 위에 있는 묘지 위라는 것을 알 수 있다. 원래는 묘지에서 OPEN GROUND 마법을 써서 들어오는 방법도 있지만 어차피 ZEALAN의 방패를 가지고 가야하므로 마법 재료를 낭비할 필요는 없을 것이다. 올라가서 중간문을 GOLEM을 시켜 열고, 다시 전진하면 오른쪽 아래에 여러가지 마법 재료와 열쇠 2개가 있는 지역이 나온다. 모두 갖도록 하자.

그런데… 다른 마법 재료들은 많은데 유독 BLOOD만 없다. 그래서 BLOOD를 많이 가지고 들어오라고 한 것이다. 그리고 다시 전진하면 이상한 계단이 있는 곳이 나온다.

이제부터 본격적인 퍼즐인데 앞에 있는 세개의 발판을 밟아서 오른쪽에 있는 계단을 전부 가운데로 옮기면 된다. 그럼 위로 올라가서 통과할 수 있게 된다. 그 후 에너지막 통과시엔 에너지가 약 100정도 소모되므로 필히 ROCK FLESH 마법을 쓰기 바란다.

그리고 계속 전진하면 문이 나오는데 아까 얻은 2개의 열쇠 중에서 하나를 사용하면 열린다. 들어가보면 ZEALAN의 고대 감정의 신 3명이 있다.

그들과 이야기하면 뒷방에 있는 KHUMASH-GOR에게 가보라고 한다. 그들 뒤에 있는 문은 MYTHRAN에게 산 SECRET DOOR를 쓰면 열린다. 들어가면 KHUASH-GOR의 시체가 있고, 그의 부하 유령을 이기면 SCIITAR OF KHUASH-GOR가 나온다.

그리고 그뒤에 있는 보석 상자에서 OBELISK TIP을 얻을 수 있다.

그리고 다시 나와서 3명의 신과 대화해 보면 아바타의 잠재된 능력을 발휘해야 하며, TITAN 4명의 힘의 근원을 찾아야만 아바타가 섬을 빠져나갈 수 있다고 한다. 그러면서 HYDROS를 만나보라고 한다.

그럼 HYDROS를 만나러 지하로 순간 이동하자. 마운틴 킹이 있는

아래로 이동이 되면, 위로 올라가서 산모양의 RUNE을 밟으면 STONE COVE의 근처로 이동하게 된다. 그럼 STONE COVE에서 나와 지도를 보고 위로 올라간다.

물의 타이탄 하이드로스

지도에 CARTHAX LAKE라고 표시된 곳으로 가자. 먼저 입구 바로 옆에 있는 순간 이동 기계를 확인해 두자. 그리고 나서 굉장히 넓은 공터를 가로질러서 왼쪽 아래로 가보면 동굴의 입구가 있다.

들어가서 가다보면 위로 성벽이 있는 곳이 있다. 우선 계속 전진하자. 전진해서 TROLL이 있는 곳에서 시체를 뒤지면 AGIC AR GUARD를 발견할 수 있다. 그리고 그 옆에 있는 큰 헬멧은 보기엔 그래도, 굉장히 좋은 것이다. 다시 아까 성벽이 있는 곳까지 와서 성벽을 기어올라서 나가다가 스위치를 눌러서 철창을 연 다음, 다시 전진한다. 그럼 길이 두갈래로 갈리는데 예전에 MAGIC LEGGINGS을 못찾은 사람은 오른쪽으로 가보면 있다.

이미 있다면 왼쪽으로 가자. 또 길이 두갈래로 갈리는데 오른쪽으로 간다. 계속 가다 보면 이상한 묘가 있는 곳으로 빠져 나온다. 묘지 앞에서 OPEN GROUND 마법을 쓰면 땅이 갈라지고, 윗 호수에 있던 물이 아래로 흘러내린다. 넓은 지역에 물이 가득차면서 HYDROS를 만날 수 있게 된다. 다시 RECALL 아이템으로 입구 근처로 돌아와서 다리를 건너면 HYDROS를 만난다.

그와 이야기하면 그는 자유로와진다. 그럼 이제 HYDROS와의 일은 끝났고 다음은 AIR 계열의 마법인 THEURGY를 배우러 ARGENTROCK ISLE로 가야한다.

ARGENTROCK ISLE

지도를 보고 가서 문을 SCION으로 연 다음, 들어가서 긴 다리를 건너면 섬이 나온다. 먼저 섬 중앙에 있는 순간 이동 기계를 확인한다.

좀 더 가다보면 TENEBREA에서 온 CYRRUS를 만날 수 있다. 이야기하고 난 후, 왼쪽의 성에 들어가자. 중앙의 수도원에서 AIR 아이템인 STRATOS의 수행자 STELLOS를 만날 수 있다.

그를 만나서 이야기하다가 치료의 마법을 배우고 싶다고 하면 자기네 ORDER OF ENLIGHTENENT에 가입하라고 한다. 가입하겠다고 하면 테스트를 거쳐야 한다면서 XAVIER를 만나라고 한다. 수도원 옆집에 사는 XAVIER에게로 가서 2번의 테스트를 거치도록 하자.

첫번째 테스트는 지혜의 시험이다. 문제는 5개로 여러개 중에서 무작위로 나온다. 답만 적어보면,

MY SIGHT
BATTLE IS LOST
REMAIN QUIET
WELCOME HIM HOME
HONESTY
TEND THE INJURE
A BREEZY EVENING ON THE PORCH
WEAPON DESTROYS, WIT BUILDS
GIVE TRUTHFUL TESTIMONY
COMPORT A SAD CHILD

이다. 통과하면 다음 테스트를 받아야 한다. 성 뒤편에 WINDY POINT에 올라가면 돌풍이 불어와 아바타를 떨어뜨리려고 한다. 이번 시험은 바람에 안밀리고 버티는 것이다! 조금만 버티면 쉽게 끝난다.

그럼 다시 XAVIER에게 가서 시험이 끝났다고 하면 INITIATE 타이틀을 주면서 다시 STELLOS에게 가보라고 한다.

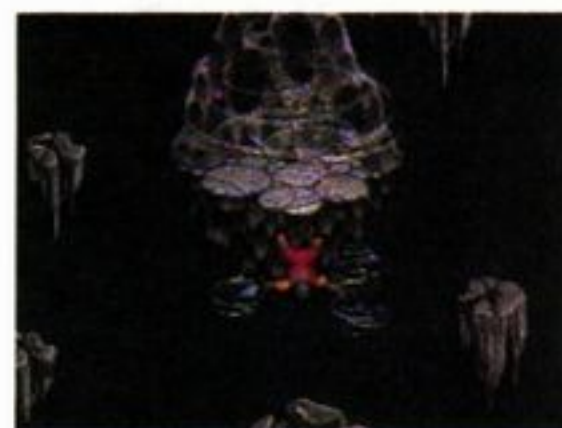
STELLOS는 THEURGY 마법을 배우려면 은으로 만든 FOCUS가 필요하다고 한다. 수도원 지하 동굴에 은이 많이 있다고 하면서 SILVER MINE KEY를 준다. 열쇠를 들고 지하로 가서 가질 수 있는 만큼 은덩어리를 많이 갖자. 특히, 돌아다니다 보면 문이 없는 집이 있을 것이다.

SECRET DOOR 스크롤을 쓰면 문이 생기면서 그안에 있는 마법무기 PROTECTOR를 찾을 수 있다. 성능은 SCIMITAR OF GHUMASH-COR와 비슷하지만 방어를 겸하므로 AC가 많이 올라간다. 그리고 TENEBREA에 있는 KORICK의 대장간에 가서 은덩어리들을 FOCUS로 만들어 오자. 가는 도중에 DEVON에게 들러서 HYDROS를 자유롭게 해주었다고 하면 그것 때문에 비가 온다고 하면서 SOCERER 마을에 가서 빨리 비를 멈추게 하라고 한다. 그러면서 용암이 있는 곳에 가면 자기가 아는 SORCERER가 한명 기다릴 것이라고 한다. 빨리 비를 멎게 하지 않으면 대홍수가 날 것이라고 하면서…

일단 대장장이 KORICK에게 가서 은으로 여러가지 FOCUS를 만든다. 그후에 다시 RECALL 아이템으로 ARGENTROCK에 와서 STELLOS를 만나면 세번째 테스트가 있다면서 수도원 밑의 지하로 가보라고 한다.

가보면 TORAX 한마리가 상처를 입고 누워있다. HEALING TOUCH 마법으로 고쳐주고 다시 와서 STELLOS를 만나면 지금 심각한 일이 벌어졌다고 한다. 바로 XAVIER의 HEALING FOCUS가 없어진 것이다.

누가 가져갔는지 분명하다고 한다. 자세히 보면 XAVIER가 자꾸 CYRRUS 이야기를 하고 있음을 알 수 있다. CYRRUS에게 가서 HEAR TRUTH 마법을 쓰고 대화를 하면 그가 거짓말을 하고 있음을 알 수 있다. 범인은 바로 TORWIN이었다.

그런데 놀라운 사실이… TORWIN은 게임 초반에 참수당한 TORAN의 아들이었다! 그는 아버지를 되살리기 위해 THEURGY 마법을 배웠고, 그 힘을 증폭시키려고 XAVIER의 FOCUS를 가져간 것이었다. 그는 FOCUS와 반지를 내놓고 아버지를 찾으러 PIT OF DEATH에 가려다가 그만 물에 빠져 죽고만다. 그의 최후를 보고나면 STELLOS가 마지막 테스트가 남아있다고 한다. WINDY POINT 뒤에 2개의 기둥 사이에 서서 STRATOS의 힘을 믿으라는 이야기를 한다. 그곳으로 가서 보면 저쪽 끝에 육지가 보인다. 상당히 먼 거리이지만 점프하면 굉장히 많이 날아갈 수 있다. 징검다리를 건너면 드디어 AIR TITAN인 STRATOS를 만나게 된다.

그는 상으로 아바타에게 AIR WALK 마법을 준다. 그러면 이제 ARGENTROCK에서 배울 마법은 더이상 없다.

이미 INITIATE에서 시작해서 최고 단계인 ADEPT가 되었을 것이다. 그럼 이제 HEART OF EARTH를 구하러 가자. STONE COVE로 통하는 문옆의 문을 열고 들어가서 KEY OF CONVENTICLER를 가지고 와서 CONVENTICLER를 열자.

그러면 그 안에 무덤이 나타난다. 그앞에서 OPEN GROUND 마법을 쓰면 HEART OF EARTH를 얻을 수 있다.

SORCERER'S ENCLAVE

그럼 이제 지도를 보고 SORCERER의 마을로 간다. 마을 앞에 두개의 문이 열렸다 닫혔다하는 곳이 있는데, 레버에 바짝 붙어서 2개가 모두 내려갔을 때, 재빨리 다시 당기면 2개 모두 내려와서 통과할 수 있다. 정면으로 전진해서 가보면 DEVON이 말한대로 SORCERER 한 사람이 기다리고 있다가 정보를 준다. 그의 이름은 BEREN으로 나중에 다시 만난다.

그 근처에서 AIR WALK를 사용해서 점프하면 건너편으로 갈 수 있다. 좀 돌아다니다 보면 SORCERER의 마을로 들어갈 수 있다.

들어가면 우선 동쪽 아래로 가서 순간이동 발판을 확인한다. 그리고 돌아다니면서 여러 인물들과 대화한다. 참고로 이곳 SORCERER의 마을엔 MASTER SORCERER와 그를 따르는 ACOLYTE 4명이 있다.

MASTER의 이름은 MALCHIR이고 ACOLYTE들은 「BANE」, 「VARDION」, 「BEREN」, 「GORGROND」이다. 특히 BEREN은 마을에 오기 전에 정보를 준 자인 동시에 TENEBREA에서 도둑질하면 나타나 아바타를 죽이던 인물이다!

그리고 VARDION은 최초의 ACOLYTE로 이 마을의 실권을 가지고 있다. BANE과 대화해 보면 VARDION이 MALCHIR를 죽이고 그 자리를 차지하려 한다는 것을 알 수 있다. BANE은 아바타를 자신의 제자로 삼겠다면서 그대신에 VARDION의 TURENAME을 알아오라고 한다. 참고로 SORCERER 마을에선 모두들 진짜 이름을 감춘 채 가명을 쓴다. 만약 진짜 이름을 알게 되면 그 인물을 처치할 수 있기 때문이다.

일단 BANE의 집 근처에 있는 VARDION을 만나서 이야기를 잘 이끌어 가자. 주로 그의 비위를 맞춰주는 쪽으로 하면 된다. 그러면 그는 반대로 BANE을 없애야 한다면서 그녀의 TRUENAME을 알아오라고 한다. 그러면서 자신의 TRUENAME이 MORDUIN이라고 가르쳐 준다.

그럼 다시 BANE에게 가서 VARDION의 진짜 이름을 알려주면 BANE은 DEMON을 불러내서 그를 처치한다. 그러나 그때 MALCHIR가 나타나서 BANE을 문책한다. 하지만 BANE은 스스로 VARDION의 자리를 메꾸겠다며 아바타를 제자로 삼겠다고 한다. 그러면 MALCHIR가 준비가 되는대로 자신에게 아바타를 보내라고 한다. BANE은 아바타에게 도서관의 열쇠를 주면서 SORCERER의 마법을 공부해 오라고 한다. 그럼 남쪽에 있는 도서관으로 가자.

열쇠로 열고 안으로 들어가면 여러가지 마법 책들과 마법 재료들이 있다. 먼저 THE ART OF FLAME 이란 책과 여러 마법 설명책들을 읽는다.(마법 사용법은 뒤에 설명되어 있음) 마법을 모두 익혔으면 재료들을 가지고 가야 한다. 우선 바인딩(BINDING)할 빈 WAND와 ROD를 찾아야 하는데, 도서관 안에서 각각 1개씩 찾을 수 있다. 그리고 다시 BANE의 집에 가보면 BANE이 없다. 그 안에서 또 하나의 ROD를 찾을 수 있다.

그리고 VARDION의 집에 가보면 BANE이 있다. 시험을 보겠다고 한다. 마법 설명대로 「FLASH」, 「FLAME BOLT」, 「ENDURE HEAT」 마법을 연속적으로 바인딩해야 한다. 촛불과 재료들을 맞는 방향에 놓고 PENTAGRAM에서 물러나서 PENTAGRAM의 땅을 더블 클릭하면 마법이 만들어진다.

3개를 모두 성공적으로 만들면 BANE은 이제 아바타가 ACOLYTE가 되었다면서 MASTER SORCERER를 찾아서 OBSIDIAN FORTRESS에 가보라고 한다.

SORCERER 마을의 서쪽에 보면 용암 위에 다리가 있다. 그 다리를 건너면 문이 있는데, 아바타가 다가가면 저절로 열린다. 들어가보면 MASTER SORCERER인 MALCHIR가 기다리고 있다. 그는 진정한 ACLOYTE가 되려면 시험에 통과해야 한다면서 DAEMON 두마리를 불러서 공격하게 하고는 사라진다.

DAEMON들을 처치하고 지하로 내려가자. 내려가 보면 DAEMON이 한마리 나타나는데 우리 편이다. 이름은 ARCADION이다. 그는 여러가지 이야기를 해주면서 다음 시험을 통과해야 MALCHIR를 만나게 해주겠다고 한다.

그리고 자신의 집에서 마법 재료들을 가져가라고 한다. 그럼 그의 집에서 마법 재료들을 가지고 EXTINGUISH 마법과 ARMOR OF FLAME 마법을 만들어 간다.

그의 집 뒤에 보면 돌 발판이 있는데 그걸 밟으면 다른 장소로 이동된다. 이동된 장소를 자세히 살펴보면 PENTAGRAM 모양 즉, 오각형 모양을 하고 있다. 각각 다섯 갈래의 길에는 4개의 SORCERER SYMBOL이 있다. 그것을 구하는 것이 이번 테스트의 목적이다. 각각의 SYMBOL이 있는 입구에는 그 SYMBOL을 구하는데 필요한 마법의 주문이 적혀있으니까 참고하기 바란다.

우선 남서쪽으로 가면 EXTINGUISH 마법이 필요하다. 불을 끄고 나서 그곳에 있는 MAGIC HELM과 SYMBOL 하나를 구할 수 있다. 남동쪽에서는 ARMOR OF FLAME 마법이 필요하고 좀 까다로운 곳이다. 그곳에선 MAGIC SHIELD와 SYMBOL을 구할수 있는데, 참고로 MAGIC SHIELD는 웬만한 공격은 다 막아주므로 앞으로 전투가 한결 쉬워질 것이다. 꼭 찾기 바란다.

그리고 서쪽으로 가보면 한 마법사가 싸움을 걸어온다. 그를 처치하고 나서 그 근처의 철창을 열어보면 SORCERER들의 궁극의 마법인 CONFLAGRATION의 마법책이 있다.

그리고 북서쪽으로 가면 ENDURE HEAT 마법이 필요하다. 얼핏 보면 길이 없는 것같이 보이지만 분명히 있으니까 침착하게 찾아 나가기 바란다. 용암지대에서는 ENDURE HEAT 마법을 쓰고, 색깔이 진한 용암 위를 걸으면 걸어서 건널 수 있다.

거기서도 또 하나의 SYMBOL을 얻을 수 있다. 그리고 마지막으로 북동쪽으로 가면 마법 무기인 FLAME STING이 있는데 그 위력은 실로 대단하다. 칼로 공격할 때마다 불이 나간다. 그곳에선 FLASH 마법이 필요하고 역시 SYMBOL을 하나 얻을 수 있다.

그럼 4개의 SYMBOL을 모두 구했으니 이제 다시 중앙의 돌판을 밟아서 ARCADION에게 간다. 그럼 그는 MALCHIR에게 가보라고 한다. 이제 다시 돌판을 밟으면 또 다른 곳으로 이동된다.

드디어 MALCHIR를 만나게 된다. 그전에 반드시 EXPLOSION 마법과 SUMMON DAEMON 마법, 그리고 BANISH DAEMON 마법, IGNITE 마법을 가지고 가자. 물론 CONFLAGRATION 마법도 꼭 만들기 바란다.

그리고 이번 테스트중에 얻은 파란색 SYMBOL에 마법을 바인딩하면 사용 제한이 없어진다.

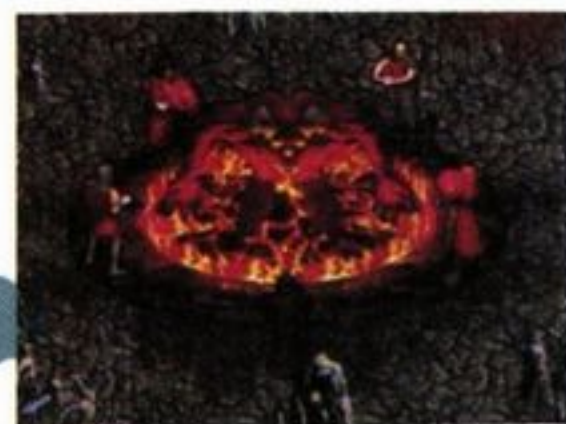
만약 위에 있는 마법들을 준비해 가지 않았을 때는 MALCHIR의 방에서 마법을 만들어도 되지만 준비해가는 것이 편하다.

그러면 MALCHIR에게 가자. 그는 ACOLYTE가 되기 위한 마지막 테스트가 있다고 하면서 먼저 자신을 공격하라고 한다. 시험을 보기 전에 먼저 그의 방을 둘러보면 마법 재료들이 많이 있고, 특히 상자엔 마법 무기인 BLADE OF STRIKING이 들어 있다.

이 무기 역시 불이 나간다. 그럼 이제 MALCHIR의 테스트를 통과하자. 먼저 FLAME BOLT로 공격하고, EXPLOSION으로 공격, 마지막으로 DAEMON을 불러서 공격하게 시킨다.

그럼 이제는 자기의 공격을 막아보라고 하면서 DAEMON을 불러낸다. 그러면 BANISH DAEMON 마법으로 간단히 돌려보내면 된다. 모

든 시험에 통과하면 MALCHIR는 의식이 있다면서 아바타를 데리고 어디론가 이동한다.

이동한 곳은 바로 FIRE TITAN인 PYROS를 불러내는 의식을 행하는 곳이다. 이미 「BANE」, 「GORGROND」, 「BEREN」은 와 있다. MALCHIR가 시키는 대로 하면 PYROS를 불러낼 수 있다. MALCHIR는 PYROS에게 무리한 지식을 요구한다. 그러나 PYROS는 반항하며 MALCHIR를 해치려고 하지만 4명의 ACOLYTE의 도움으로 MALCHIR는 겨우 PYROS를 돌려보낸다. MALCHIR는 PYROS를 조종할 수 있는 아이템인 TONGUE OF FLAME을 가지고 있기 때문이다.

ETHEREAL SPELL

이제는 마지막을 위해서 각각의 TITAN을 대표하는 BLACKROCK을 구해가야 한다. 이미 HEART OF EARTH는 구했고, 남은 것은 TEAR OF SEAS와 BREATH OF AIR, TONGUE OF FLAME 뿐이다.

우선 MALCHIR가 가지고 있는 TONGUE OF FLAME을 얻어야 한다. 하지만 그가 TONGUE OF FLAME을 순순히 내어줄 리가 없다. 그와 싸워서 죽이고 가져야 한다. 다시 서쪽 용암을 건너 시험을 보던 장소로 가서 순간이동하면 동굴에서 그가 기다리고 있다. 그를 죽이고 TONGUE OF FLAME을 얻으면 된다.

참고로 MYTHRAN에게서 배운 CALL DESTRUCTION 마법이나 SORCERER의 CONFLAGRATION 마법을 쓰거나, 가까이 붙어서 FLAME STING으로 공격하면 이길 수 있다.

그럼 이제 PYROS를 해방시켜 주어야 한다. SORCERER 마을 중간에 MALCHIR가 PYROS를 불렀던 큰 PENTAGRAM의 중앙에 TONGUE OF FLAME을 놓으면 PYROS는 해방된다. 그럼 이제 나머지 두가지 아이템을 구하러 간다.

SORCERER 마을 안에서는 순간이동이 불가능하므로 밖으로 나오는데 CATACOMB까지는 나와야 쓸 수 있다. 이때 용암은 AIR WALK로 건널 것없이 ENDURE HEAT 마법을 쓰고 진한색의 용암을 밟으면 건너갈 수 있다.

그럼 SORCERER의 마을을 벗어나서 RECALL 아이템을 써서 TENEBREA로 간다. 가서 DEVON에게 BLACKROCK을 찾는다고 하면 잘모르겠지만 옛날에 자신의 그물에 걸렸던 이상한 검은 돌이 있다고 한다.

자신의 공부방 안의 상자에 있다고 하면서 상자의 열쇠를 준다. 그의 공부방은 무기로 아래방이다. 과연 방 안의 상자를 열어보니 TEAR OF SEAS가 있다. 그럼 이제 ARGENTROCK으로 간다. 가서 AIR WALK를 써서 다시 STRATOS의 앞으로 간다. 그리고 그에게 BREATH OF AIR를 줄 것을 요구하나, STRATOS는 그것이 없으면 앞으로 페이건 사람들의 병치료가 불가능해진다고 하면서 가져가지 말라고 한다. 하지만 눈물을 머금고 가져가야 한다. 먼저 REVEAL 마법을 쓰면 옆으로 BREATH OF AIR가 나타난다. 그럼 AERIAL SERVANT 마법을 써서 먼저 BREATH OF AIR를 클릭하고 다음엔 아바타를 클릭하면 가질 수 있다.

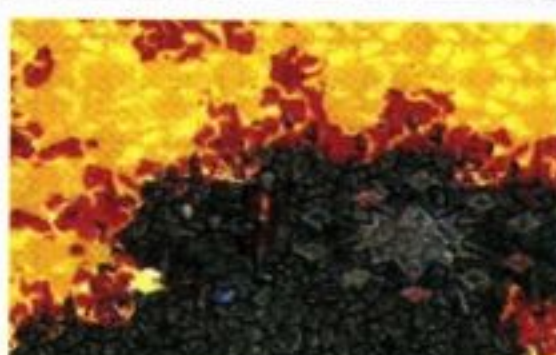
그럼 모든 준비가 된 것이다. 이제 MYTHRAN에게 가서 SORCERER 마을에서 이상한 물건을 가져 왔다고 한다. 그럼 MYTHRAN은 그것이 BLACKROCK의 일부분이라 한다. 그럼 그에게 완벽한 BLACKROCK을 만들겠다고 이야기한다.

그러면 MYTHRAN이 BLACKROCK OBELISK OF GREAT TEMPLE을 만들어야 페이건을 빠져나갈 수 있다면서 자기가 그 과정을 도울 수 있는 마법을 알려주겠다고 한다. 그 마법은 ETHEREAL TRAVEL 마법인데 이상한 차원의 세계로 이동시켜 준다. 돈을 내고 마법을 배우고 마법책을 클릭하면 마법이 만들어진다. 이 마법의 재료는 다름아닌 여태까지 구한 4개 TITAN의 상징물이다. 마법을 쓰면 이상한 곳으로 이동된다. 바로 ETHER 세계이다.

페이건과의 작별

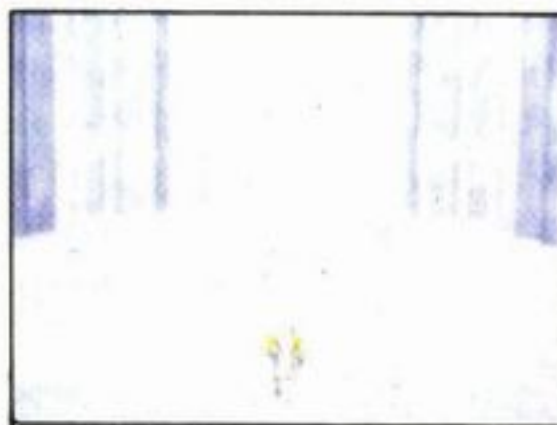
이곳에서 할 일은 4명의 TITAN을 만나서 그들의 힘을 각각의 BLACKROCK에 담아서 그 힘을 아바타에게 집중시켜 페이건을 탈출하는 것이다.

동서남북 네갈래로 길이 나 있다. 먼저 서쪽의 불의 지역으로 가자. 이지역에선 ENDURE HEAT 마법을 쓰고 다니는 것이 좋다. 먼저 시작 지점에서 남동쪽으로 가서 다리를 건너 전진하면 하얀 구슬이 여러개 든 상자가 놓인 제단을 발견할 것이다. 그걸 가지고 다시 올라와서 오른쪽으로 가다보면 이상한 별모양의 문양이 땅에 새겨진 곳이 나온다. 그 문양의 둘레의 구멍에 하얀 구슬을 다 끼우면 그 오른쪽으로 징검다리가 생긴다.

다리를 건너서 계속가면 PYROS가 있다. 그는 왜 왔냐고 하면서 공격하기 시작한다. DAEMON을 두마리 불러내는데 가볍게 처리하고 TONGUE OF FLAME을 PYROS에게 써서 그를 봉인하면 다시 처음 네갈래의 갈림길이 있던 시작 지점으로 이동된다. 그럼 이젠 북쪽의 물의 지역으로 간다.

이동된 곳에서 서쪽으로 다리와 징검다리를 곧장 건너서 가면 HYDROS를 만날 수 있다. TEAR OF SEAS를 쓰면 HYDROS의 힘도 얻을 수 있다. 참고로 다리를 건너기가 힘들면 AIR WALK 마법을 쓰면 된다.

다음엔 바람의 지역인 남쪽으로 간다. 가서 곧장 북쪽으로 올라가면 금방 STRATOS를 만날 수 있다. BREATH OF AIR를 써서 그의 힘도 얻자.

이젠 마지막으로 동쪽의 땅의 지역으로 LITHOS를 만나러 간다. 길이 가장 길고 복잡한데, 먼저 북쪽으로 가다가 서쪽으로 가서 용암 지대를 건너고 계속 북서쪽으로 가다가 남서쪽으로 가면 LITHOS를 만날 수 있다.

HEART OF EARTH를 써서 그의 힘을 얻으면 이제 준비는 다 된 것이다. 중앙의 큰 PENTAGRAM에서 각각의 4곳의 지역을 향하는 방향에 그 지역에 해당하는 BLACKROCK을 놓는다. 그리고 OBELISK TIP을 중앙에 놓고 클릭한 후 아바타를 선택하면 네명의 TITAN들의 힘이 아바타에게 모이게 된다. 그리고 난 후, OBELISK를 PENTAGRAM 가운데 아래의 나머지 빈자리에 옮겨 놓으면 BLACK GATE가 솟아오른다. 들어가면 아바타는 페이건을 떠나서 또다시 이상한 곳으로 날아가게 된다……

약병 효력 일람

YELLOW (노란색)	치료(약함)
RED(빨간색)	치료(강함)
ORANGE (오렌지색)	마나 회복(마법 포인트 회복)
GREEN (녹색)	구역질이 난다.(먹어도 죽지는 않지만 먹지말 것)
BLUE (파란색)	수면제
PURPLE (보라색)	전투시 방어(죽지않는(UNDEAD) 생물에겐 소용없음)
BLACK (검정색)	투명 상태(가장 유용하다. 그러나 두루마리 투명상태 보다는 지속시간이 짧다)

주요 마법표

DEATH SPEAK (Kal Wis Corp)	
효력	죽은자의 영혼과 대화가 가능하다
재료	BLOOD, BONE

ROCK FLESH (Rel Sanct Ylem)	
효능	플레이어의 몸이 돌처럼 단단해져서 상처를 입지 않는다
재료	WOOD, DIRT

SUMMON DEAD (Kal Corp Xen)	
효력	대지의 동료인 죽음의 병사를 불러내어 플레이어의 가드로 사용하는 마법이다
재료	BLOOD, BONE, WOOD

OPEN GROUND (Des Por Ylem)	
효력	돌이나 기타 장벽을 열 수 있다
재료	BLOOD, BLACKMOOR

CREATE GOLEM (In Ort Ylem Xen)	
효력	사람 형태로 된 대지의 생물을 불러 플레이어의 명령에 복종하게 한다
재료	BLOOD, BONE, WOOD, DIRT, BLACKMOOR

WITHSTAND DEATH (Vas An Corp)	
효력	이 예방 조처에 의해서 플레이어는 단 한번만 죽음에서 돌아올 수 있고 모든 건강을 회복할 수 있다
재료	WOOD, DIRT, BLACKMOOR

(GRANT PEACE (In Vas Corp)	
효력	주위의 모든 적들에게 평화가 찾아온다
재료	EXECUTIONER'S HOOD, BLACKMOOR

CALL QUAKE (Kal Vas Ylem Por)	
효력	지진을 일으킨다. 단! 플레이어 자신도 상처를 입을 수 있으므로 주의해야 한다
재료	DIRT, BONE, WOOD, BLACKMOOR

SORCERY 마법

PENTAGRAM 안의 중앙에 FOCUS를 놓고, 각각의 방위에 CANDLE을 놓고, CANDLE 가까이에 REAGENT를 놓는다.

그리고 주문을 외우면 FOCUS에 마법의 힘이 모이게 된다. 이렇게 FOCUS에 마법의 힘이 모이게 하는 것을 바인딩(BINDING)이라고 한다. 그 후엔 어느 때든지 주술자가 원할 때마다 사용이 가능하다.

포커스(FOCUS)

PENTAGRAM SYMBOL	이 포커스(FOCUS)엔 모든 마법의 바인딩(BINDING)이 가능하다. 그러나 기회는 딱 한번 뿐!
WAND	마법 「IGNITE」, 「EXTINGUISH」, 「FLASH」, 「FLAME BOLT」의 바인딩(BINDING)이 가능하다
ROD	「WAND」보다 더 많은 마법의 바인딩(BINDING)이 가능하다. 「ENDURE HEAT」, 「FIRE SHIELD」, 「ARMOR OF FLAMES」의 바인딩(BINDING)을 할 수 있다
DEMON'S STAFF	파괴의 마법 바인딩(BINDING)과 「CREATE FIRE」, 「EXPLOSION」 마법의 바인딩(BINDING)이 추가로 가능하다
DEMON'S TALISMAN	악마의 부적으로써 「SUMMON DAEMON」, 「BANISH AEMON」, 「CONFLAGRATION」의 바인딩(BINDING)만이 가능하다

방위 설명

아마 가장 힘든 것이 방위를 맞추는 일이라고 할 수 있다. 방위는 유저측에서 PENTAGRAM을 보았을 때, 시계 방향 11시 방향이 PERIVOLCANAE ZE이고, 오른쪽으로 차례로 「PERIVOLCANAE PA」, 「MESOSTELAE PA」, 「APHELION」, 「MESOSTELAE ZE」 그리고 앞으로 마법 설명에서 RED CANDLE을 놓는 위치 외에는 BLACK CANDLE을 놓으면 된다. 그리고 재료들은 CANDLE 가까이에 놓는다.

마법 설명

EXTINGUISH(AL FLAM)
RED CANDLE—ALL BLACK
REAGENTS—PUMICE : 양쪽 PERIVOLCANAE와 APHELION

IGNITE(IN FLAM)
RED CANDLE—APHELION
REAGENTS—ASH : APHELION
PUMICE : 양쪽 PERIVOLCANAE

FLASH(FLAM POR)
RED CANDLE—양쪽 PERIVOLCANAE와 APHELION
REAGENTS—ASH : 양쪽 MESOSTELAE
PUMICE : APHELION

FLAME BOLT(IN ORT FLAM)
RED CANDLE—PERIVOLCANAE ZE, MESOSTELAE PA, APHELION
REAGENTS—ASH : MESOSTELAE PA
PUMICE : PERIVOLCANAE ZE
IRON : MESOSTELAE ZE

ENDURE HEAT(SANCT FLAM)
RED CANDLE—양쪽 PERIVOLCANAE
REAGENTS—OBSIDIAN : 양쪽 PERIVOLCANAE
IRON : APHELION

FIRE SHIELD(IN FLAM AN POR)
RED CANDLE—양쪽 PERIVOLCANAE, MESOSTELAE PA
REAGENTS—ASH : MESOSTELAE PA
OBSIDIAN—양쪽 PERIVOLCAANE
IRON—APHELION

ARMOR OF FLAMES(VAS SANCT FLAM)
RED CANDLE—양쪽 PERIVOLCANAE, MESOSTELAE ZE
REAGENTS—ASH : MESOSTELAE PA
OBSIDIAN : 양쪽 PERIVOLCANAE
BRIMSTONE : MESOSTELAE ZE

EXPLOSION(VAS ORT FLAM)
RED CANDLE—PERIVOLCANAE PA, MESOSTELAE ZE, APHELION
REAGENTS—ASH : MESOSTELAE ZE
PUMICE : PERIVOLCANAE PA
IRON : MESOSTELAE PA
BRIMSTONE : APHELION

CREATE FIRE(IN FLAM YLEM)
RED CANDLE—양쪽 MESOSTELAE
REAGENTS—ASH : 양쪽 MESOSTELAE
PUMICE : PERIVOLCANAE ZE
OBSIDIAN : PERIVOLCANAE PA

SUMMON DAEMON (KAL FLAM CORPXEN)
RED CANDLE—양쪽 PERIVOLCANAE, MESOSTELAE PA, APHELION
REAGENTS—ASH : MESOSTELAE ZE
PUMICE : MESOSTELAE PA
OBSIDIAN : 양쪽 PERIVOLCANAE
DAEMON BONE : APHELION

BANISH DAEMON(AN FLAM CORP XEN)
RED CANDLE—양쪽 PERIVOLCANAE, MESOSTELAE ZE, APHELION
REAGENTS—ASH : MESOSTELAE PA
PUMICE : MESOSTELAE ZE
IRON : 양쪽 PERIVOLCANAE
DAEMON BONE : APHELION

CONFLAGRATION (KAL VAS FLAM CORP XEN)
RED CANDLE—ALL RED
RAGENTS—ASH : MESOSTELAE ZE
PUMICE : PERIVOLCANAE ZE
OBSIDIAM : PERIVOLCANAE PA
IRON : MESOSTELAE PA
BRIMSTONE : APHELION
DAEMON BONE : 양쪽 PERIVOLCANAE, APHELION

문의처 : 소프트타우(02-595-7750)

집중공략

리크니스

기종	IBM-PC	제작사	소프트맥스	용량	2HD 2장	장르	액션
가격	15,000원	발매원	소프트타운	발매일	94/5월말	난이도	중

IBM-PC AT 286 이상 호환기종(386이상 권장)/주메모리 : 640KB이상
하드디스크 : 5MB/그래픽 카드 : VGA/
사운드 카드 : 애드립, 사운드 블라스터

부드러운 스크롤과 조작성이 돋보이는 국산 액션 기대작

기본 매뉴얼편

프롤로그

100여년 전 평화롭던 로라시아 대륙을 위협하던 사악한 마룡이 있었다. 마룡은 자신을 로라시아의 신이라 자칭하며 자신에 대항하는 왕국들을 하나하나 파괴해 나갔다.

자신의 힘을 자만한 마룡은 수많은 인간들을 제물로 바치길 원했으며, 인간들의 생혈을 흡수하여 최강의 마신이 되고자 하였다.

로라시아 각지의 왕국들에서는 마룡을 제거하려고 수많은 용자를 파견하였으나, 어떤 보검도 마룡의 강력한 비늘을 꿰뚫지는 못하였다. 날이 갈수록 사람들의 희생은 늘어만 갔고 모든 희망은 사라지는 듯했다.

그러나…

대륙 북동부의 작은 왕국 바마스의 젊은 황태자 그린스타인은 위대한 빛의 신으로부터 신탁을 받아 마룡에 유일한 극성이 되는 성스러운 금속 하르티늄을 모으기 시작하였다.

하지만 세상에 존재하는 하르티늄은 극히 소량 뿐이었다. 겨우 무기 두개와 방어구 두개를 만들 수 있을 뿐이었지만, 그린스타인은 마법왕국 파르스의 왕녀 레스피나와 힘을 합하여 하르티늄의 무기와 방어구로 마룡을 물리칠 수가 있었다.

그후, 그린스타인은 레스피나와 결혼하고 바마스 13세로 즉위하여 후세에 성왕의 이름을 남겼다. 그리고 하르티늄의 병기들은 전설이 되어 바마스 왕국에 전해져 내려오게 되었다.

역사는 되풀이 되는 것인가? 바마스 13세에 의해 제거된 마룡의 힘을 부활하려는 마법사가 나타난 것이다. 사키스키라 불리우는 사악한 마법사가 자신의 마법을 이용하여 바마스 왕국을 점령하고 바마스 왕국에 전해지는 하르티늄의 병기들을 봉인해버린 것이다. 그리고 바마스의 공주를 제물로 바치는 금단의 의식을 통해, 사라진 마룡의 힘을 부활시키려는 음모를 꾀하는데…

부활의 의식까지는 앞으로 100일!

세계를 방랑하던 소년기사 리크니스와 파르스 왕립 마법학원의 말괄량이 아이리스는 전설의 하르티늄 병기를 찾아 사키스키의 야욕을 분쇄하기 위한 모험을 시작한다.

캐릭터 소개

리크니스

전세계를 돌아다니며 수업을 쌓고 있는 18세의 방랑기사. 바마스 왕국 근처를 지나다가 릴리공주의 소문을 듣고 공주를 구하기 위해 사키스키에게 도전한다.

검사인 아버지의 피를 이어받아 강력한 검술을 구사하는 정의감에 불타는 소년이다. 빠른 스피드와 삼각점프가 특기이며 모든 종류의 검을 사용할 수 있다.

아이리스

마법의 나라 파르스 출신의 말괄량이 마법사. 파르스 왕립 마법학교의 재학생으로 마법 수행 여행 도중에 바마스 왕국을 지나게 된다.

몬스터에는 강하지만 보석에는 약한 성격으로 사키스키가 마력을 지닌 보석으로 몬스터를 지배한다는 이야기를 듣고 사키스키에게 도전한다. 강력한 마법공격과 이단점프가 특기이다. 나이는 19세.

릴리공주

바마스 왕국의 아름다운 공주. 나이는 17세이며 왕국 사람들의 사랑을 한몸에 받고 있다. 암흑 마법사 사키스키의 침략 이후, 왕성의 꼭대기성에 갇혀 있으며 사키스키에게 결혼을 강요받고 있다. 사키스키가 선언한 100일 이내에 그녀를 구하지 않으면……

사키스키

암흑용의 마법을 사용하는 사악한 마법사. 마력을 지닌 마석을 이용하여 강력한 마법을 구사하며 4개의 크리스탈로 바마스 왕국을 봉인하고 있다.

그는 강력한 방어마법으로 몸을 감싸고 있기 때문에 어떤 무기나 마법으로도 상처를 입지 않는다고 한다. 단지 성스러운 힘을 지닌 하르티늄 소드와 하르티늄 로드의 힘만이 그를 무찌를 수 있다고 전해진다.

플레이 방법

기본조작방법

이동	앉기	대쉬	점프	공격
좌우키	아래키	이동키 연타	Ctrl키	Alt키
리크니스(또는 아이리스)가 좌우로 이동한다	리크니스(또는 아이리스)가 앉는다	리크니스(또는 아이리스)가 대쉬한다	리크니스(또는 아이리스)가 점프한다	리크니스(또는 아이리스)가 칼을 휘두르거나 법을 사용한다

응용기술

삼각점프

리크니스 전용의 점프기술. 점프 도중 벽을 만났을 때 점프키를 누른 상태로 방향을 전환하여 벽을 차고 반대측으로 점프한다.
리크니스는 점프 도중에 방향 전환이 불가능하므로 이 방법을 응용하여 여러가지 지형을 올라갈 수 있다

2단점프

아이리스 전용의 점프기술. 점프 도중 점프하고자 하는 방향키를 누른 상태에서 다시 점프키를 누른다.
아이리스는 삼각점프가 불가능하기 때문에 2단 점프를 적절히 구사하는 것이 관건이다

압축점프

공격키를 누르고 손을 떼지 않은 채로 대쉬(방향키연타)를 한 후 점프키를 누른다.
그 자리에서 대쉬 점프가 모션압축으로 가능하며 여러 스테이지에서 유용하게 사용된다

필살기

리크니스의 검과 아이리스의 로드에는 각각의 필살기가 봉인되어 있다고 한다

무기와 방어구

검(리크니스 전용)

롱소드	브로드 소드	스탐 블링거	두렌달 소드	하르티늄 소드
바마스 왕국에 전해진다는 비검. 이 검만이 마룡과 상대할 수 있다고 한다	일반적인 검보다 검신이 긴검이다. 검의 길이가 긴 만큼 리치가 긴 장점이 있다. 그러나 공격력은 쇼트 소드와 비슷하다	일반적인 검보다 검신이 넓은 검이다. 리치는 그리 길지 않지만 보다 강력한 공격이 가능하다	고가의 마법이 걸려있는 특수한 검이다. 이 검에는 강력한 바람 마법이 걸려있다고 전해진다	번개의 마법이 걸려 있는 마법검이다

로드(아이리스 전용)

플레임 로드	윈드 로드
스테프를 보강한 것으로, 보다 강력한 화염마법을 사용할 수 있다	바람의 속성이 봉인되어 있는 로드로, 화염계보다 긴 리치의 공격이 가능하다

아이스 로드	하르티늄 로드
얼음의 속성이 봉인된 로드로, 리치는 짧지만 화염계보다 강력한 공격이 가능하다	성스러운 속성이 봉인되어 있다고 전해지는 바마스왕국의 국보. 지금은 사키스키에 의해 왕성 지하에 봉인되어 있다

갑옷(리크니스 전용)

가죽 갑옷
가장 기본적인 갑옷으로 30의 기본 생명력(HP)을 가진다

비늘 갑옷
여러개의 철판을 비늘처럼 엮어서 만든 그리 비싸지 않은 갑옷. 생명력(HP)의 최대치가 10포인트 증가한다

사슬 갑옷
활동의 편리를 위하여 여러개의 쇠고리를 엮어서 만든 갑옷으로 상당한 방어력을 가지고 있다. 생명력의 최대치(HP)가 20포인트 증가한다

플레이트 아머
가장 비싸고 가장 강력한 방어력을 가지고 있는 갑옷.
다른 갑옷과는 달리 사용자의 몸 사이즈에 따라 주문생산을 해야하기 때문에 고가에 거래되고 있다. 생명력의 최대치가 30포인트 증가한다

하르티늄 아머
바마스왕국에 전해 내려오는 성스러운 갑옷. 현재는 사키스키에 의해 바마스 왕성의 지하에 봉인되어 있다. 마룡의 브레스에 대항하기 위해 바마스 13세가 만든 갑옷이다

로브(아이리스 전용)

로브	엘핀 로브	실크 로브	하르티늄 로브
가장 기본적인 마법사의 방어구. 20의 기본 생명력(HP)을 가진다	숲속에 사는 엘프들이 만든다는 로브. 활동이 편리한 특징을 가지고 있다. 생명력의 최대치가 10포인트 증가한다	동방에서 수입했다는 화려한 재질의 비단으로 만든 로브. 마법에 대한 저항력이 강하며 생명력의 최대치가 20포인트 증가한다. 마법사가 장비할 수 있는 최강의 방어구이다	바마스성에 전해 내려오는 전설의 로브. 사카스키의 데스 마법(즉사 마법)을 막을 수 있다고 한다

워프존과 5개의 오브

바마스 왕국의 곳곳에는 일반적인 방법으로는 갈 수 없는 워프존이 존재한다. 각 스테이지마다 최소한 1곳의 워프존이 있으므로 주의해서 찾아보도록 하자.

워프존은 워프게이트로 연결되어 있다. 워프게이트는 그 자체로 존재하기도 하지만 상자 속에서 나올 수도 있다.

한편, 5개의 속성을 지닌 오브(마법구슬)가 각 스테이지에 1개씩 등장하는데, 일반적으로 워프존 내에 있다고 한다. 오브의 속성이나 능력에 대해서는 알려진 바가 없지만, 그 옛날 바마스 13세를 도와 마룡을 처치한 5명의 마법사들의 마법이 봉인되어 있다고 한다.

스테이지별 공략

왕국의 동쪽에 위치한 울창한 숲지대. 숲의 중앙에는 거대한 나무 라이어스가 있다. 사키스키는 1000년이 넘도록

아이템

동전
상점에서 병기 및 아이템을 구입할 수 있다

상자
여러가지 아이템이 들어있다.
그러나 때로는…

라디의 열매
HP 2(하트 1칸) 회복

라디의 약물
HP 완전 회복

파란 두루마리
리크니스(또는 아이리스)가 투명마법을 사용하게 된다

붉은 두루마리
화면내의 모든 적(보스 제외) 전멸

몰몰 스페셜
화면 내의 모든 적을 몰몰로 만들어 버린다

폭탄
일정시간이 지나면 폭발하여 리크니스(또는 아이리스)에게 데미지를 입힌다

시계
제한시간을 증가시켜 준다

1UP
캐릭터가 한명 증가한다

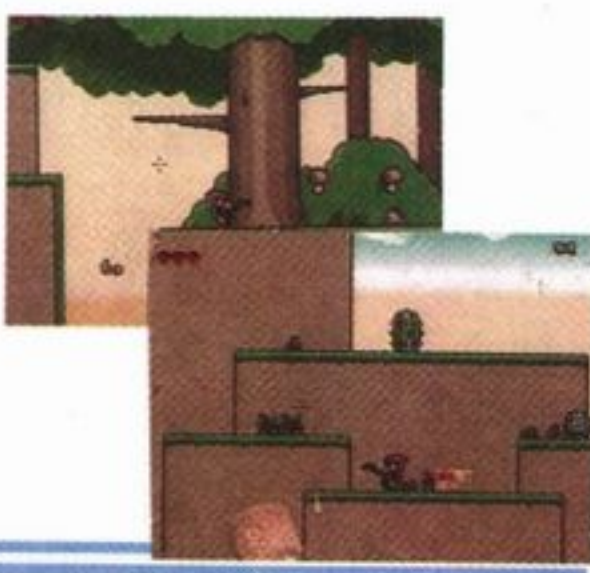
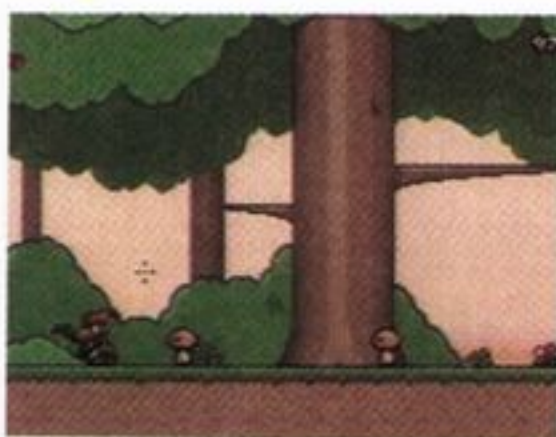
에릭서
리크니스(또는 아이리스)의 HP가 0이 되었을 때, 그 자리에서 완전회복할 수 있다

티켓
스테이지를 클리어한 후에 상점을 이용할 수 있다

숲을 지켜오던 거목 라이어스에 마법을 걸어 부하로 만든 후에 봉인을 지키게 하였다. 이번 스테이지에서는 바마스 왕국 특유의 야생동물 몰몰과 다른 동물들이 마법에 걸려 나타난다.

스테이지 1-1

이 스테이지는 게임에 익숙해지기 위한 연습용 스테이지이다. 처음부터 등장하는 몰몰 중에서는 스몰(조그만 몰몰)로 분열하는 녀석이 있으므로 조심하도록 하자. 몰몰은 패턴이 매우 단순하므로 그다지 어렵지는 않을 것이다.

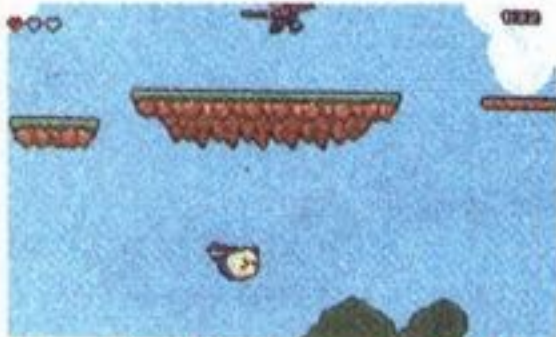
스테이지 곳곳에 숨겨진 동전이나 돈주머니를 찾아 모아두자. 스테이지 후반에는 상자에서 티켓을 구할 수 있는데, 돈이 부족하므로 구경만 하도록하자.

스테이지 1-2

이번 스테이지부터는 고슴도치와 두더쥐가 다수 등장하므로 스테이지 1-1과는 달리 매우 어려운 편이다. 스테이지는 위쪽 코스와 아래쪽 코스의 두 갈래로 나뉜다. 위쪽이 비교적 쉬운 편이지만 상점에서 무기를 구입하려면 많은 동전을 모아야 하므로 아래쪽으로 가도록 하자.

스테이지 중간에 두더쥐와 고슴도치가 무더기로 등장하는 곳이 있는데 근처에 몰몰 스페셜을 사용하여 전부 몰몰로 만들면 쉽게 처리할 수 있다. 스테이지 후반에는 거대나무가 있는데 이곳에서 리크니스의 특기인 삼각점프나 아이리스의 이단점프를 마스터하도록 하자. 참고로 스테이지 어딘가에 워프게이트가 숨어있다.

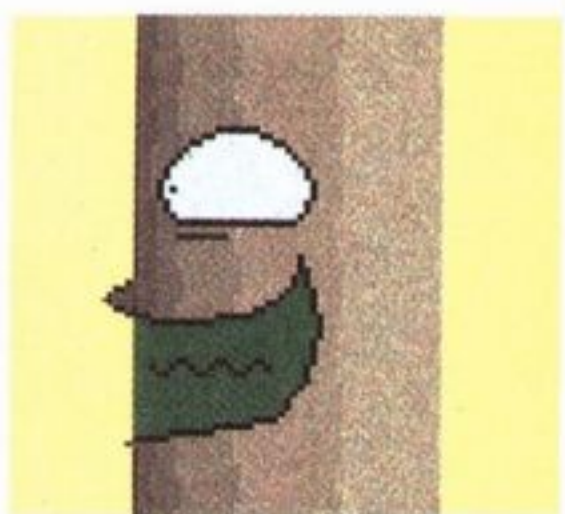
스테이지 1-3

S자형의 긴 맵을 따라가는 강제스크롤 스테이지이다. 전체적으로 높이에 따라 3개의 부분으로 되어 있는데, 1층에서는 그동안 위협적이지 않았던 선인장이 플레이를 방해하는 상당한 요소로 작용하므로 주의하도록 하자. 2층부터는 적들과의 전투보다는 점프 등의 조작이 중요한 역할을 한다.

한편, 2층 이후부터는 수퍼몰(수퍼맨 복장의 날아다니는 몰몰)이 등장한다. 스테이지 후반부에 구할 수 있는 에릭사는 매우 귀한 아이템이므로 놓치지 않도록 주의하자. 에릭사를 가지고 있으면 HP가 0이 되었을 때 그자리서 HP를 보충할 수 있다. 게임 전체를 통틀어 상당히 어려운 스테이지 중의 하나이다.

보스 라이어스

스테이지 1의 보스는 거대나무 라이어스이다. 밤송이 공격과 나뭇잎을 날리는 공격을 하는데, 몇번 싸워보면 패턴을 읽을 수가 있다. 라이어스의 약점을 노리려면 아래쪽에서 튀어나오는 뿌리로 타이밍을 맞춰 다가가는 것이 중요하다.

등장 몬스터

몰몰

리크니스의 마스코트적인 몬스터. 한마디로 단순하기 그지없는 바보 몬스터이다

스몰

조그만 몰몰. 큰 몰몰과 마찬가지로 무능한 캐릭터이다

고슴도치

고슴도치의 유형은 두가지. 평상시에는 잠을 자고 있다가 공격을 받으면 깨어나는 부류와 가까이 다가가면 스스로 깨어나는 부류이다

두더지

리크니스 근처에서 땅을 파고 나타나 공격을 한다. 워낙 스피드가 빠르기 때문에 2마리 이상 나타나면 매우 무서운 존재이다

버섯

버섯 역시 두가지가 있는데 점프로 다가 오는 밤색 버섯과 공격을 받으면 대쉬해 오는 빨간 버섯이 있다

선인장

고정형의 적이지만 다양한 공격 방법을 가지고 있다. 죽을 때 폭탄처럼 폭발하기 때문에 강제스크롤에서는 위협적인 존재이다

수퍼몰

스테이지 1-3에 등장하는 날아다니는 몰몰. 말이 수퍼몰이지 멍청한 것은 일반 몰과 다를 바 없다

왕국의 남쪽에 위치한 거대한 화산지대. 사키스키의 부하 화룡 기가스가 봉인을 지키고 있다. 사키스키의 마법에 걸린 거대한 전갈들과 불새들이 공격해오며 정체를 알 수 없는 이상한 몬스터들이 출몰한다.

또한, 알케어스로 가기 위해서는 채광을 위해 설치된 갱도차를 타고가야 한다는데…

스테이지 2-1

스테이지 1과는 달리, 강력한 적들과 힘겨운 지형으로 이루어진 스테이지이므로 주의를 기해야 한다. 특히 위스프(불덩이 모양의 몬스터)는 움직이지는 않지만 플레이에 방해가 되고, 갑자기 여기저기서 튀어오르거나 아이템을 지키고 있으므로 조심하도록 하자.

스테이지 중반에 두가지 갈림길이 나오는데 위쪽의 언덕은 아이리스의 2단점프로만 갈 수 있다. 그러나, 아래쪽이 어렵기는 하지만 아이템도 많고 돈도 많이 벌 수 있으므로 아래로 가는 것이 유리하다. 이 스테이지에도 워프게이트가 존재하는데 상상을 초월하는 곳에 있으므로 깜짝 놀라게 될지도 모르겠다. 배경의 화산이 분출을 하면 비오듯 화산재가 쏟아지므로 화산 근처를 지날 때는 특히 조심하도록 하자.

스테이지 2-2

이곳이 바로 갱도차 스테이지이다. 강제스크롤은 아니지만 갱도차에서 떨어지면 즉사이므로 사실상 강제스크롤이나 다를 바 없다. 오히려, 좁은 차위에만 있어야 하기 때문에 매우 어려운 스테이지이다. 이번 스테이지는 전까지 볼품없던 불새가 아주 어렵게 등장한다.

갱도차 위라는 제약된 공간에서 날아오는 불새를 피하기는 매우 어려운 일이니까… 필살기로 멀찌감치서 떨어뜨리는 방법이 가장 손쉬운 방법이다.

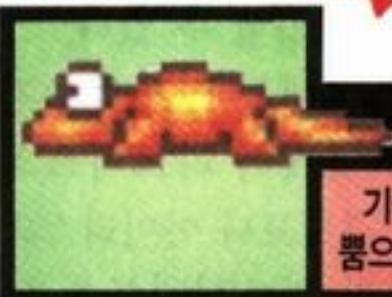
스테이지 2-3

그다지 어렵지는 않지만 여기저기 숨겨진 아이템과 함정이 많은 스테이지이다. 땅속에서 거대한 손이 나타나 리크니스를 집어 던지기도 하며, 상자를 지키는 위스프가 나타나 공격하기도 한다. 전체적인 난이도는 쉬운 편이므로 보스전에 대비하도록 하자.

보스 기가스

스테이지 2의 보스 화룡 기가스는 다관절로 움직이는 용(동양적인 용이다)으로 멀리 화산을 들락날락하며 다양한 패턴의 공격을 해온다. 지그재그로 움직일 때, 관절사이에 숨어서 머리를 공격하자. 몸통을 공격하면 오히려 기가스가 점점 화가 나서 속도가 빨라지게 된다.

등장 몬스터

사라만다

기어오면서 불을 뿜는 불도마뱀. 덩치에 비해 황당한 불을 뿜으니까 접근시 주의하자

전갈

마치 장갑차같은 캐릭터로 다가오면서 독침을 기관총처럼 연사한다

나무귀신

강력한 내구력을 지닌 불붙은 나무이다. 잎에 붙은 불덩이를 떨어뜨리고 다닌다. 그리고 엄청난 재보를 가지고 다닌다는데…

불새

날아다니는 불새. 특히, 스테이지 2-2에서 엄청난 활약을 보인다

위스프

불의 정령. 쉽게 말해 도깨비불이다

화이트 핸드

갑자기 땅속에서 솟아나와 리크니스를 던져버린다

화산재

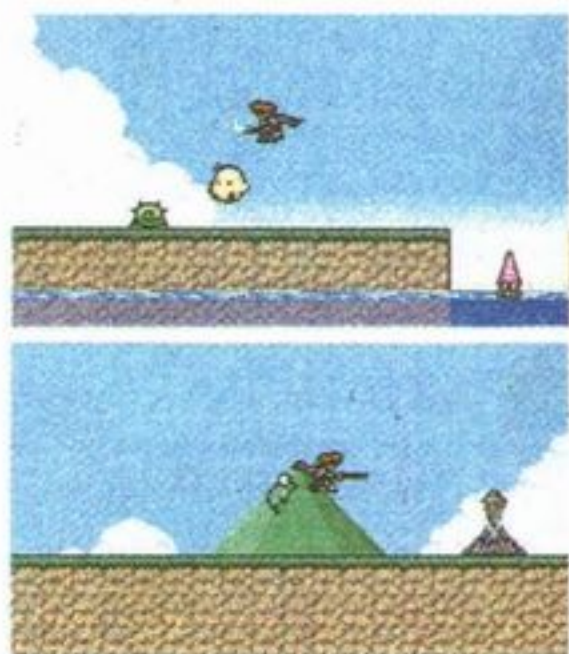
배경의 화산이 폭발할 때 비처럼 쏟아진다

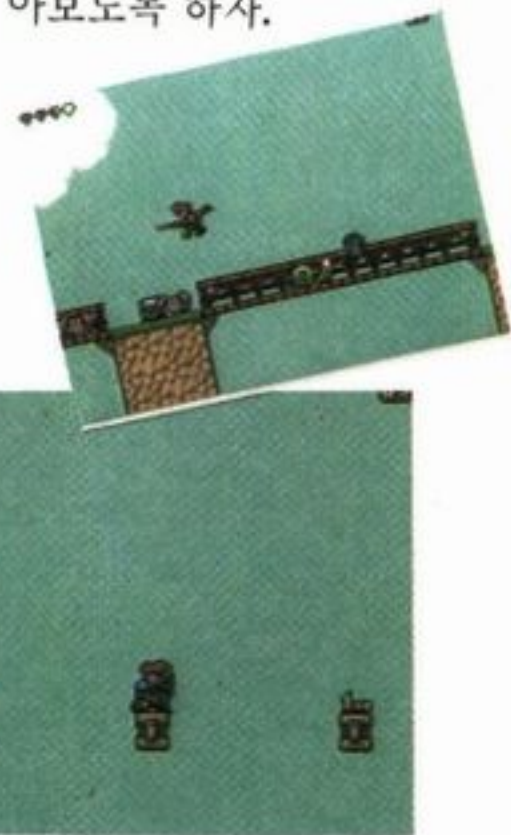
Stage 3 루마스호수

왕국의 서쪽에 위치한 거대한 호수. 이곳에도 사키스키의 부하 나므가 봉인을 지키고 있다. 나므는 거대한 소라게로 거대한 집게를 이용하여 모험자들을 공격한다. 또, 호수를 건너기 위해서는 뗏목을 이용해야 한다고 전해진다.

스테이지 3-1

스테이지 3에서는 물에 빠지면 즉사이므로 상당히 어려운 편이다. 또, 적들의 내구력이 높거나 아예 무적인 놈들이 많아서 상당히 어려운 지역이다.

그중에서 스테이지 3-1은 비교적 쉬운 스타일이므로 물로 떨어지지 않는 것만 주의하면 클리어에 큰 문제는 없다.

스테이지 3-2

스테이지 전체를 통하여 가장 어려운 스테이지중의 하나이다. 적들도 어렵고 지형도 어렵다. 이 스테이지는 특별한 공략법보다도 꾸준한 연습만이 살길이다. 각 캐릭터의 점프 특성과 공격 방식을 확실히 익히지 않았다면 이곳에서 무척 고생하게 될 것이다. 이곳에는 워프존도 있으므로 잘 찾아보도록 하자.

스테이지 3-3

이곳은 스테이지 2-2의 갱도차 스테이지와 비슷한 스타일로, 뗏목을 타고 폭포를 내려가야 한다. 좁은 장소에서 기동해야 하므로 어려운 스테이지이다.

보스 나므

거대한 소라게가 스테이지 3의 보스이다. 다관절의 집게로 공격해 오는데 집게가 움츠려드는 틈을 이용하여 머리를 공격하자. 매우 강한 내구력을 가지고 있으므로 괴로운 스테이지가 될 것이다.

등장 몬스터

미믹

상자로 위장한 이 몬스터는 게임 전체를 통해 등장한다. 평소에는 일반적인 상자처럼 위장하고 있지만, 플레이어가 가까이 다가가면 본색을 드러낸다

달팽이

껍질을 등에 지고 다니는 달팽이는 공격을 받으면 껍질 안으로 쏙 들어가 버린다. 안으로 들어가면 무적이므로 공격해야 소용없다

소라

물위에서 대기하고 있다가 리크니스가 접근하면 점프를 하여 공격한다. 보기보다는 상당히 까다로운 적이다

게

특별한 공격 패턴은 없지만 왔다갔다 하면서 리크니스의 움직임을 방해한다

가재

내구력이 강하고 집게를 발사하는 가재이다. 집단적으로 모여사는 습성이 있으며 상당히 대적하기 힘든 몬스터이다

거북

달팽이와 비슷하게 공격받으면 등껍질로 들어가 버린다. 그러나, 무적인 달팽이와는 달리 3번을 계속해서 공격하면 처치할 수 있다.

근데… 안으로 들어갔을 때 넘어가니까… 앗! 이게 뭐야!

개구리

리크니스를 향하여 점프해오는 단순한 패턴의 몬스터

Stage 4 북빙원

왕국 북쪽에 위치한 얼음지대. 거대한 얼음산과 얼음동굴이 존재하는 곳이다. 온몸이 얼음으로 이루어진 아이스 고렘이 사키스키의 명령으로 봉인을 지키고 있다고 한다. 특히 이곳에는 세계에서 가장 높은 탑이 있다는 전설이 전해지는데 그 탑의 꼭대기에는 엄청난 보물들이 있다고 한다.

스테이지 4-1

거대한 얼음산을 넘어가야 하는데 중간에 실수하면 아래에서 다시 도전해야하므로 실수를 거듭하다보면 짜증이 나기도 한다. 특히 눈덩이를 튕기는 눈사람의 공격이 상당히 위협적이다.

산을 넘어가면서 많은 아이템을 손에 넣을 수 있다. 이곳에도 워프존이 있으므로 잘 찾아보도록 하자!

스테이지 4-2

이번 스테이지는 얼음동굴을 통과하는 스테이지로 천정에서 떨어지는 고드름과 수많은 몬스터들을 상대로 싸워야 한다. 스테이지 4-1에 비하면 상당히 쉬운 편이니까 숨겨진 아이템을 찾는데 주력하자.

스테이지 4-3

스테이지 4-2에 비하여 다수의 몬스터들이 등장하고, 맵이 길어서 상당히 어려운 코스이다. 이곳에는 특히 워프존과 함께 숨겨진 장소들이 많다. 중요한 아이템을 많이 얻을 수 있는 곳이니까, 스테이지 5에 들어가기 전에 이곳에서 돈을 모아 장비를 갖추도록 하자.

보스 아이스 고렘

스테이지 4의 보스는 얼음으로 이루어진 아이스 고렘이다. 강력한 아이스 펀치와 아이스 킥이 매우 위력적이다. 약점은 머리 부분으로 아이스 킥을 점프로 넘으며 공격하도록 하자. 에릭사를 꼭 가지고 가야 한다.

등장 몬스터

백곰

아이스댄싱을 하면서 다가오는 거대한 곰이다. 칼로 공격해서는 처치할 수 없으며 절벽 등에서 떨어뜨려야 한다

눈사람

자신의 머리를 계속 생산해서 던진다. 특히 스테이지 4-1에서 공포스런 존재이다

펭귄

슬라이딩, 눈덩이 등의 다양한 공격을 해오는 이동 몬스터이다

고드름

고드름에는 바닥형과 천정형의 2종류가 있다. 천정형은 천정에 매달려 있다가 캐릭터가 지나가면 떨어지고, 바닥형은 바닥에서 플레이어의 이동을 방해한다

왕국 중앙에 위치한 거대한 성. 현재는 사키스키가 점령하고 있다. 왕성의 지하창고에는 전설의 실버 소드와 실버 로드가 사키스키에 의해 봉인되어 있다. 그리고… 최강의 암흑기사 리델하트가 지키고 있다고 전해진다.

스테이지 5-1

바마스 성 침투 스테이지이다. 여러개의 철문을 지나서 바마스 성 내부로 들어가는 것이 목표이다. 좀비나 해골 그리고, 유령 몰몰의 언데드 계열 몬스터가 다수 등장한다. 성 내부에서 등장하는 나이트는 빠른 스피드의 점프 공격으로 상당히 어려운 몬스터이다.

스테이지 5는 전체적으로 지형적인 어려움보다는 강력한 적 몬스터가 주류를 이루므로 검이나 갑옷을 정비하고 오는 것이 필수적이다.

스테이지 5-2

바마스성 지하로 내려가는 계단 스테이지이다. 이 스테이지에 들어서면 '뒤쪽에서 거대한 쇠구슬이 굴러오는데, 마치 인디아나 존스를 연상시키는 장면이다. 쇠구슬만 조심하면 쉽게 클리어할 수 있다.

스테이지 5-3

드디어 하르티늄의 병기가 봉인되어 있는 바마스의 지하이다. 엄청나게 긴 복도와 계단이 이어지는데 나이트가 수없이 등장하므로 매우 어려운 스테이지이다. 나이트는 같이 점프하면서 공격하는 것이 좋다.

이곳을 클리어한다면 하르티늄 병기들을 지키고 있는 흑기사 리델하트와 전투를 벌이게 된다.

보스 흑기사

하르티늄 병기를 지키고 있는 리델하트는 빠르고 강력한 공격을 가하는 강력한 보스이다. 대쉬 공격과 점프수리검 공격 등, 다양한 공격패턴으로 매우 어려운 상대이다. 양옆의 벽을 이용한 삼각점프로 승부를 내자!

등장 몬스터

땅을 헤치고 나타나는 몬스터. 어디서 등장할지 모르기 때문에 주의해야 한다

좀비

유령 몰몰

이 유령몰몰은 공격이 불가능하다. 따라서 도망다닐 수밖에 없는데, 다행히 속도는 그다지 빠르지 않다

체스에 등장하는 말모양의 캐릭터로 빠른 속력으로 점프공격을 한다

나이트

쥐

성의 곳곳에서 리크니스들을 괴롭히는 존재. 그다지 강하지 않지만 무리지어 나타나면 장난이 아니다

공중을 날아다니는 두개골로, 사방에서 리크니스를 공격해온다

해골

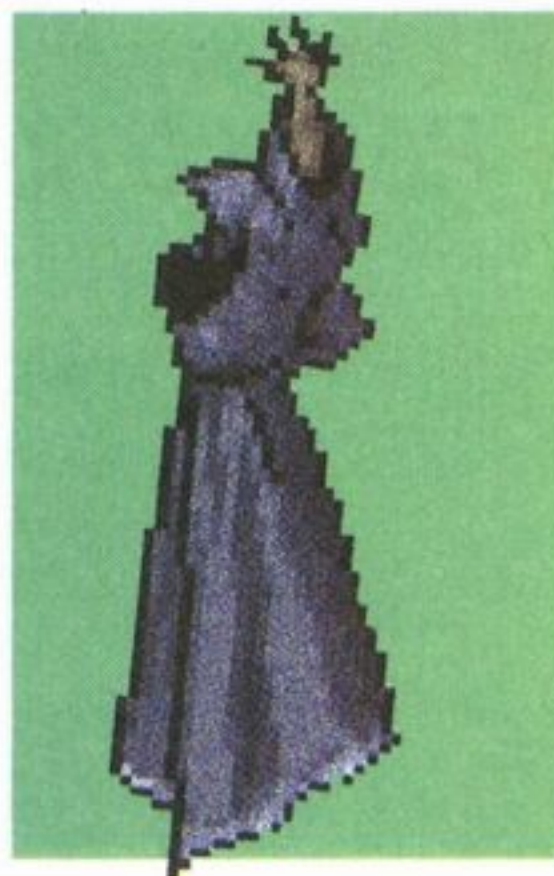
박쥐

바마스 성안에 서식하는 흡혈박쥐이다

마지막 전투

사키스키와의 결전

리델하트를 무찌르면 하르티늄 병기들을 얻을 수 있다. 한편, 사키스키는 릴리공주를 이용하여 마룡 부활의 의식을 시작하고 있다. 마룡이 부활되기 전에 사키스키를 막지 않으면 안되는데……

사키스키는 강력한 암흑마법을 사용하는데 마법공격과 순간이동 등 매우 어려운 상대이다. 하르티늄 병기의 강력한 필살기로 장거리공격을 가하자.

마룡을 없애라!

사키스키는 결국 마룡을 부활시키고, 마룡은 성을 폐허로 만들고 리크니스들을 공격해온다. 최종 보스답게 황당한 난이도로 공격해 온다. 그동안 쌓은 기술을 마음껏 발휘하여 마룡을 없애기 바란다.

어디스

-REVOLUTION FORCE-

문의처 : 소프트액션 (02-381-0522)

기종	IBM-PC	제작사	소프트액션	용량	2HD 8장	장르	슈팅
가격	39,000원	발매원	보고월드	발매일	94/5월 중순 발매	난이도	중

IBM-PC 386DX 이상 기종/메모리 : 2메가(EMS 1메가 포함) /하드디스크 40메가 필수
그래픽 카드:VGA/사운드 카드: 애드립,사운드 블라스터,사운드 캔버스

아이템 소개

기본 무기 레벨업 아이템(연두색)	기본 무기를 한단계 파워 업시킨다
특수 무기 레벨업 아이템(붉은색)	특수 무기 에너지를 올려준다
Option 1 장착 아이템	특수 무기 1을 탑재한다
Option 2 장착 아이템	특수 무기 2를 탑재한다
Option 3 장착 아이템	특수 무기 3을 탑재한다
점수 보너스 아이템(마크)	일정 수위 점수를 올려준다
전멸 아이템(노란색)	화면상의 모든 적들을 전멸시킨다

어디스의 무기 체계

붉은색 게이지(화면 상단)	파워 업 상태 표시
파란색 게이지(화면 상단)	에너지 상태 표시

1인 조작키

위로 이동	8버튼이나, ↑키
아래로 이동	「2」 버튼이나, ↓키
좌로 이동	「4」 버튼이나, ←키
위로 이동	「6」 버튼이나, →키
기본무기 발사	Ctrl 버튼
특수무기 발사	Alt 버튼

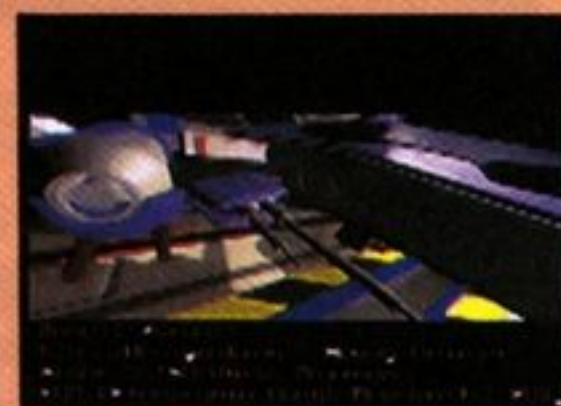
2인 조작키

위로 이동	「W」 버튼
아래로 이동	「X」 버튼
좌로 이동	「A」 버튼
우로 이동	「S」 버튼
기본무기 발사	Tab 버튼
특수무기 발사	Caps Lock 버튼

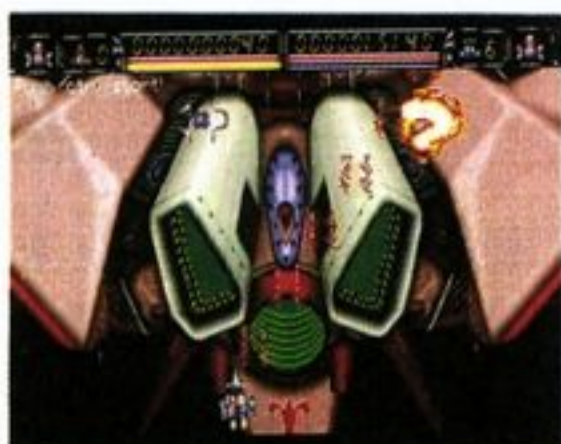
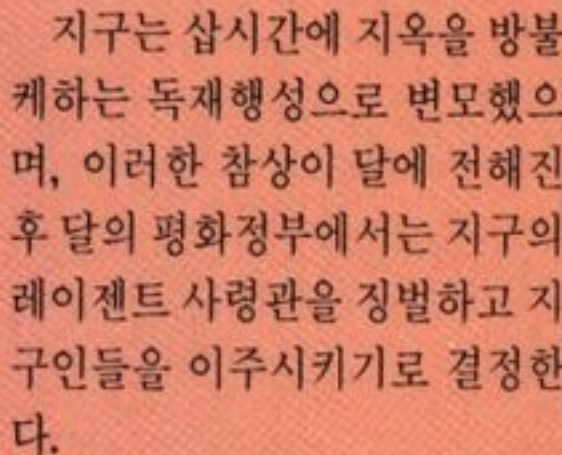
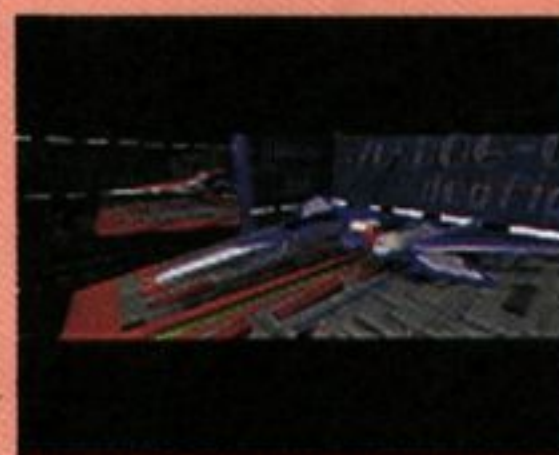
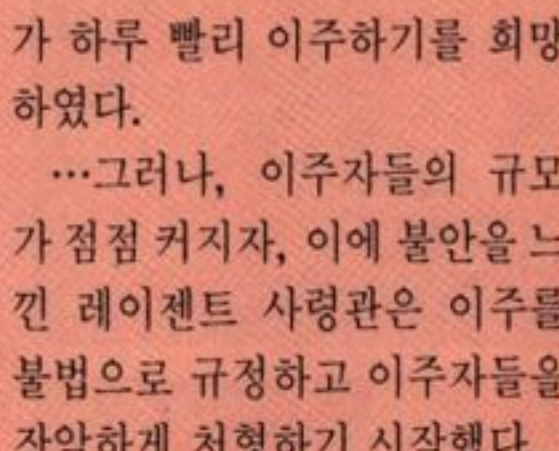
스토리

수많은 전쟁과 공해…

지구는 인위적인 지각의 대변동으로 말미암아 점점 살기 힘든 행성으로 변모되었다. 자연을 되살리고자 하는 환경 개혁운동이 시도되었지만, 이기적인 지구인들에 의해 모두 수포로 돌아가고 말았다.

이를 심각히 여긴 몇몇 뜻있는 사람들에 의해 달로의 이주 계획이 수립되었다. 계획은 신속히 이루어졌으며, 많은 인파

스테이지 1

지구와 달, 그리고 스스로 빛나는 태양간의 상호 기하학적인 위치 관계는 예전과 변함이 없다. 그러나… 지구의 내부 성분은 이미 푸르름을 잃어버렸고 돌이킬 수 없는 죽음이 깊숙히 드리워지고 있었다.

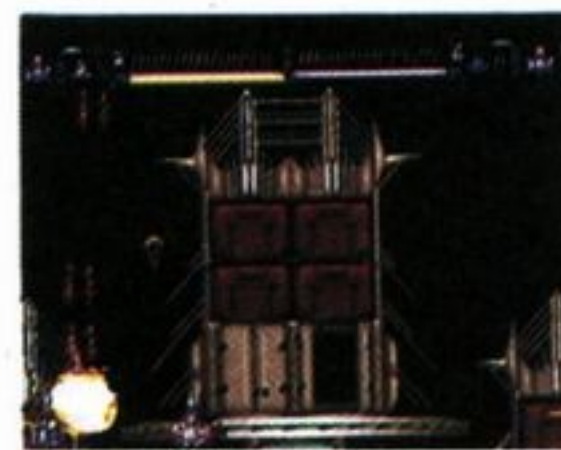
달에서 출발한 도그라(DOGURA)와 자도즈(JARDOZ)는 거대한 소용돌이를 일으키며 운용되는 운석들을 지나, 우주 정거장을 거치면서 레이젠트군의 거센 저항을 받는다.

특히 주목해야 할 것은 IBM PC 사상 최대의 캐릭터인 모니터 화면 8개 분량의 전함이 등장

가 하루 빨리 이주하기를 희망하였다.

…그러나, 이주자들의 규모가 점점 커지자, 이에 불안을 느낀 레이젠트 사령관은 이주를 불법으로 규정하고 이주자들을 잔악하게 처형하기 시작했다.

지구는 삽시간에 지옥을 방불케하는 독재행성으로 변모했으며, 이러한 참상이 달에 전해진 후 달의 평화정부에서는 지구의 레이젠트 사령관을 징벌하고 지구인들을 이주시키기로 결정한다.

한다는 것이다. 스테이지의 목적은 2대의 초거대 전함의 주위를 배회하며 구석구석을 모조리 파괴시킨 다음, 봉쇄된 전함의

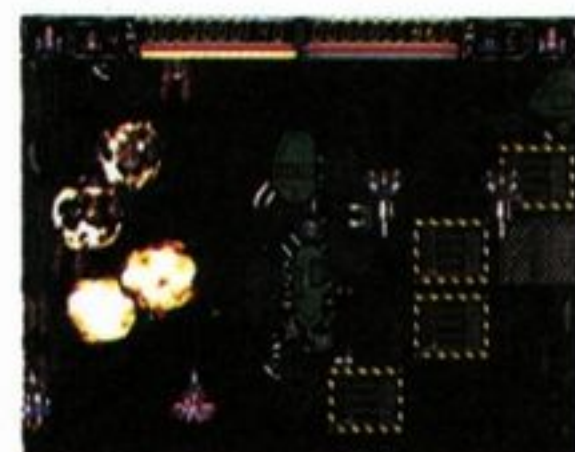
입구를 열고 전함 내부로 잠입하는 것이다.

약점만 보이면 거칠게 공격해오는 대보스 리아트 지안을 조심하자. 이 보스는 여기저기서 갑자기 나타났다가 사라지며 아군 캐릭터를 현혹시킨다. But! 기회를 잘 포착하여 집중적으로 공격을 가한다면 그리 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

스테이지 2

이곳은 전함 내부의 협소한 터널이다. 이번 스테이지의 도입부에서는 전함의 중앙 통제 시스템을 파괴시키기 위해 편대로 공격해 오는 레이젠트군의 Jxi－T형 방어 부대와 격돌하게 된다.

아주 까다로운 패턴으로 공격해 오기 때문에 한시라도 방심할 수 없을 것이다. 후반부에 등장하는 전함의 대보스는 12개의 관절로 공격하는 캄블로 슬러브이며, 그를 제거함으로써

중앙 통제 시스템은 자연스레 무방비 상태가 될 것이다. 다관절 보스 캄블로 슬러브는 굉장히 부드러운 애니메이션으로 처리되어, 흡사 관절이 살아있는

자연 생물같은 느낌을 받을 것이다.

스테이지 2 이후의 비주얼 시나리오

도그라(DOGURA)와 자도즈(ZARDOZ)는 대기의 저항 속에서 중자력 입자를 날리며 헤

쳐나간다. 그때, 일리어너의 배틀포트 INF-6식과 INF-8식이 후방을 습격한다. 중력의 갑작스런 변화로 역분사를 시도하는 자도즈는 심한 충격을 받는다. 뒤따라 쫓아오던 INF-6식과 INF-8식은 중력의 궤도를 이탈하여 폭파된다.

여운이 채 가시기도 전에 헤드 업 디스 플레이를 통해 자동

추적 장치가 적 일리어너 순양함을 Missile-Lock(목표 고정)하고 있다는 것을 알아 차렸다.

"일리어너 순양함의 반응이 방금 탐지되었음!"

"Lock되기까지 앞으로 15초…"

"라이즘 이슈 미사일의 에너지 보충…Stand By!"

3…

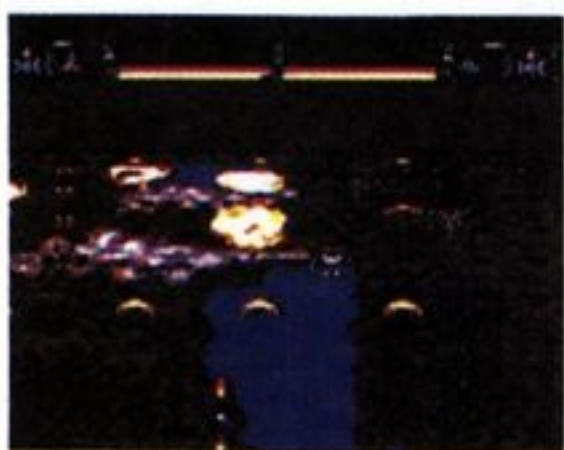
2…

1…

"발사!!!"

도그라와 자도즈는 사정권 안으로 진입해온 일리어너 순양함을 향해 24개의 라이즘 이슈 미사일을 발사한다. 다수의 미사일이 순양함에 적중했고 이내 우주의 깊은 심연으로 날려 버린다. 자도즈는 엔진의 연동 공류를 저지하며, 순양함의 파편을 지나 구름 속으로 사라진다.

스테이지 3

일리어너 순양함을 암흑으로 날려버린 도그라와 자도즈는 최종 목표지인 초시공 레이젠트 요새를 찾아내기 위해 대기권를 지난다. 배경은 황폐된 지구 지

각의 표면과, 극심한 공기 오염

으로 변색된 자주색 구름들의 잔해이다.

풀 화면으로 세팅된 세미 3차원 프로그래밍 기법과 다양한

화면 구성으로 분위기 전환이 리얼하게 묘사되었다. 보스로는 지각의 표면이 폭파되며 생긴 거대한 구덩이에 철저히 위장하고 숨어있는 클리픈 요새가 등장한다. 미사일을 구석구석 쏘아대며 좌우로 움직인다. 히트 포인트는 3곳이며 가운데 부분이 가장 강력하다.

스테이지 3 이후의 비주얼 시나리오

방사선대의 하전 입자가 사막 깊숙히 깔려있다. 악천우가 계속되는 이곳은 이미 지독한 열병이 휩쓸고 지나갔으며, 더러운 공기와 모래, 몇개월씩 내리는 폭우로 인해 생명체는 아무 것도 없다.

갑자기 우지직하는 소리와 함께 이상한 에너지의 불빛이 번쩍하더니, 포악하기로 소문난 로지우스 2890의 초광자력 입자가 미묘한 광채를 띄며 작렬한다.

도그라는 재빨리 모래를 박차고 계곡 밑으로 기체를 꺾어 몸을 숨긴다. 뒤를 쫓던 로지우스 2890은 그곳의 길고 좁은 통로에 이르렀지만 도그라는 보이지 않는다. 순간, 갑자기 뒷쪽의 절벽 바깥으로부터 사격이 가해지고… 미사일의 공격이 빗발치더니… 로지우스 2890의 두뇌부를 박살낸다. 묵직한 파편의 조각들이 희뿌연 심연의 연기를 가르며, 모래 밑으로 사정없이 쳐박혔다. 곧이어 도그라와 자도즈는 계곡밑으로 난 길을 돌아 피로 물든 라이지언 도시로 향한다.

스테이지 4

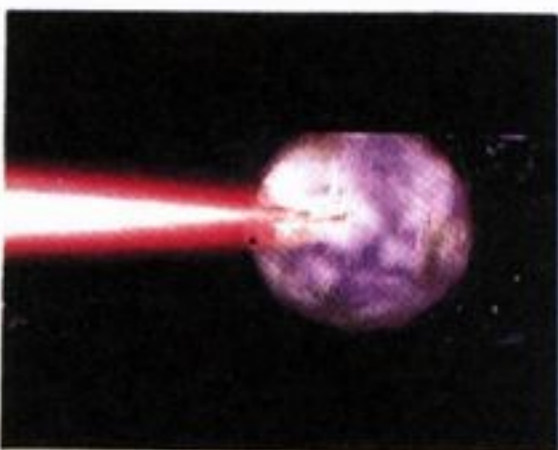
방사능대의 하전 입자가 온 도시를 뒤엎어서, 더이상 생물체가 살 수 없는 곳으로 전락한 곳이다. 싸움의 배경은 황혼에서부터 늦저녁까지 이어지는 쌍방간의 치열한 시가전에 달의 부대(MOON FORCE)가 휘말리게 되면서 시작된다.

중앙의 요새를 방어하는 편대들의 초중무장 Jx01-V형 모델들이 대거 등장하면서 버티기 힘겨운 싸움이 계속 이어진다.

보스로는 다양한 무기를 지니고 있는 초공격형 포츄리컬 클레스 기종이며, 기습적인 공격과 손가락 끝에서 쉴새없이 발포되는 미사일 공격을 조심해야 한다.

이번 스테이지에서는 구름들이 붉은색 도시에 비추어 XOR 효과를 내는 것이 거의 압권이다. 웅장한 클래식 음악도 배경과 잘 어울린다. 다른 스테이지에 비해 난이도가 약간은 쉬운 편이다.

스테이지 4 이후의 비주얼 시나리오

"디어너튼 Moon Base!
디어너튼 Moon Base!
MOON FORCE는 지브로 초시공 레이젠트 요새에 접근중!"
"ASK를 체크하고 좌표를 입력하시오!"
"174, 86, 4 레이 포브 주포의 지원사격 요망!!"
"174, 86, 4 레이 포브 주포의 지원사격 요망!!"
"알았다! Lock On!"
"자동 추적 장치 가동!!"
"레이 포브 에너지 레벨 상승 … Stand By…"
"주포의 에너지 레벨 상승 … Stand By…"
"발사!"

평온한 우주 대해에 갑자기 초공간 폴트의 푸른 자기 폭풍이 번쩍거리며 순식간에 주위를 압도하며 사라진다. …잠시후 … 에너지의 불기둥이 작렬하며 지브로 초시공 레이젠트 요새의 표면 한쥐퉁이를 송두리째 꿰뚫듯이 날려버린다.

이제 FB는 마지막 임무를 위해 공중을 선회하며 지브로 초시공 레이젠트 요새를 뚫고 들어간다. 자도즈와 도그라는 미로같은 터널들 속을 비행하며 막히는 곳이 있으면 미사일을 발사해 박살내면서 계속 전진한다. 공격 목표는 거대 요새의 자동 제어장치 시스템이닷!

스테이지 5

거대 요새의 내부로 진입했다. 이곳은 아주 고속으로 터널을 통과한다. 세미 3차원으로 구성된 5 스테이지는 마치 마지막 대보스를 만나기 전의 보너스 스테이지같은 느낌이다. 많은 아이템이 아군 캐릭터를 위해 지원되고, 스테이지의 길이 또한 짧다는 느낌을 받았기 때문이다. 하지만, 그렇다고 해서 안심할 수는 없다. 대보스인 글로이언 휘트니는 엄청난 패턴으로 무차별 공격해 오기 때문이다. 가제 모양으로 생긴 이 보스는 양팔을 늘어뜨리고 좌우로 움직이다가 사정거리에 들어오면 가차없이 기체를 찍어내어 폭파시킨다. 또한, 3방향으로 미사일을 발사하며 맹렬히 공격한다.

쉽게 보스를 이기기 위해서는 보스를 대하기 전에 반드시 특수무기 아이템을 입수하고, 특수무기 에너지를 넉넉히 채워두기 바란다.

스테이지 6

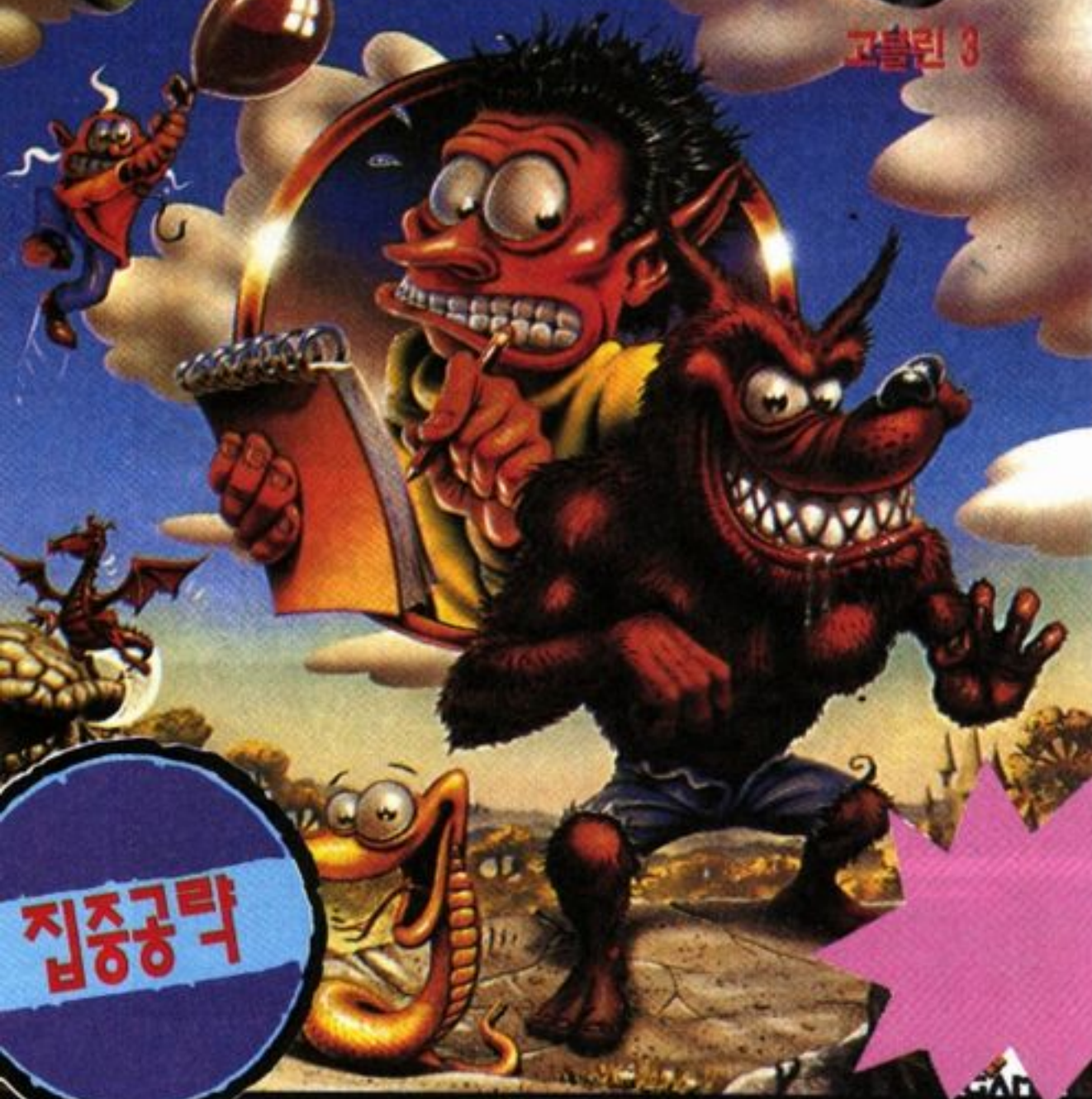
마지막 스테이지이다. 이곳에서는 적들의 편대 공격과 이전에 등장했던 2마리의 보스가 차례로 등장하며, 이 보스들을 쓰러뜨렸을 때 마지막 대보스가 등장한다. 이중에서 2마리는 이전 스테이지에서 이미 나온 보스이지만, 한층 더 파워 업된 모습으로 등장하기 때문에 약간은 고전하리라 예상된다. 대보스에 대해서는 자세한 언급을 피하겠다. 직접 대전하여 승리를 쟁취하기 바란다.

에필로그(EPILOGUE)

도그라와 자도즈는 지브로 초시공 레이젠트 요새의 중심부에 다다른다. 그곳의 핵은 달의 부대(MOON FORCE)의 공격에 완전히 노출된 상태이다. 자도즈는 플라즈마 에이플렛 융합체를 핵내부에 떨어뜨린다.

서서히… 지브로 초시공 레이젠트 요새가 붕괴되기 시작한다. 요새의 선체는 내부로부터 폭발을 일으키고, 순식간에 강력한 에너지 자기장 영역을 형성하며 지구 지각을 요동치게 한다.

도그라는 전속력으로 급상승하여 에너지 자기장의 영역을 벗어나고 있다. 한동안 폭발은 계속되고, 급기야는 임계점의 한계를 넘어서 소용돌이친다. 결국… 지구는 파괴된 것이다…

태양이 떠오른다… 빛은 우주공간을 휘저으며 달과 기지(Moon Base)를 하나로 감싼다… 달의 표면과 평온한 별들의 모습이 보이면서 개발진들의 이름이 흘러가며 엔딩이 시작된다…

기종	IBM-PC	제작사	칵텔 비전	용량	CD-ROM	장르	롤플레잉
가격	45,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/6월초	난이도	중

IBM-PC 386 이상 기종/메모리 : 640KB/그래픽 카드 : VGA/
사운드 카드 : PC-스피커, 애드립, 사운드 블라스터, 프로 오디오 스펙트럼, 인터 사운드 MDO

고블린 3

이 시대 최고의 신문기자 블런트가 펼치는 도저히 이해할 수 없는 이야기

코믹 어드벤처 게임의 대명사 「고블린 시리즈」의 제 3탄이 나왔다! 칵텔 비전(COKTEL VISION)사의 93년작 「고블린 3」는 전편에 비해 월등히 향상된 그래픽과 사운드를 과시하며, 스크롤 화면 방식과 그림으로 지원되는 아이템과 메뉴로 더 재미있고 쉽게 게임을 진행할 수 있도록 제작되었다.

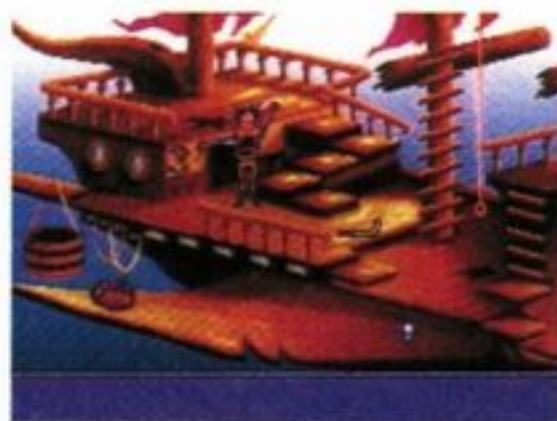
SAVE	게임 저장 하기
LOAD	저장된 게임 불러오기
QUIT	도스로 나가기
VERSION	프로그램 버전
JOKER	각 판에 대한 힌트를 5번까지 볼 수 있다
GOBLINS NEWS	각 판에 대한 고블린의 뉴스를 볼 수 있다
INVEN-TORY	「재산목록」 가지고 있는 물건을 보여준다
AIM OF SCREEN	앞으로 모험하게 될 세계를 볼 수 있다
OPTION	음향 ON/OFF와 현재 시간 및 게임 시간을 알려준다

또한 상당한 난이도가 있어서 관련된 두개의 스테이지를 동시에 풀어야 하는 경우가 허다하며, 심지어 세가지 스테이지가 얽히고 설킨 경우도 있다.

고블린 3에서는 신문기자 고블린인 블런트(Blount)가 지나(Xina) 여왕과 보드(Bodd) 왕과의 기자회견을 위해 두 왕국을 찾아가는 모험을 하게 된다.

블런트는 첨프(CHUMP)라고 하는 우스꽝스러운 앵무새와 함께 모험을 하게 되며, 상가(TOWN)에서는 훌버트(Fulbert)라는 뱀과 함께 모험을 하게 된다.

스테이지 1

BOAT 보트

낡은 배에서 블런트가 기지개를 펴면서 모험이 시작된다. 블런트는 배를 떠나기 위해 밑에 있는 낙하산(A parachute)을 집어보지만 낙하산은 바윗돌을 맞고 밑으로 떨어져 버린다. 으으으… 어떻게 하지…? 우선 옆에 있는 골프채(A golf club)를 집자. 계단으로 올라가서 매듭(A kont)을 풀면 병에 갇혀있는 앵무새(CHUMP)가 떨어진다. 갖고 있는 동전을 이용해서 문 왼쪽에 달려있는 갈고리를 떨어뜨린 다음(Use COIN on SCREW) 갈고리를 고리에 걸자.(Use HOOK on LOOP) 사다리를 타고 올라가서 앵무새를 골프채로 치면(Use GOLF CLUB on PARROT) 앵무새는 갑판의 구멍에 처박히게 된다.

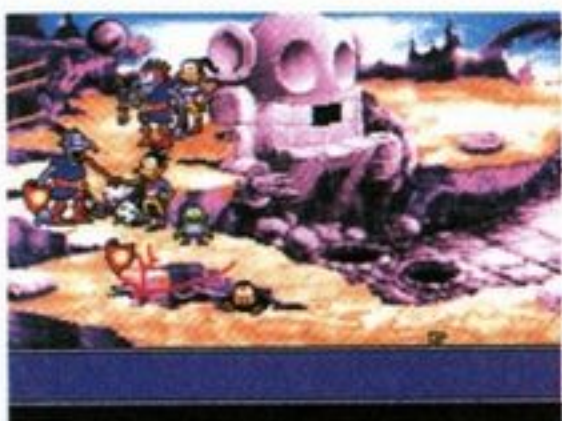
오른쪽 문 옆에 있는 상자에서 후추(PEPPER)와 플런저(PLUNGER)를 가진 다음 플런저를 사용해서 앵무새를 갑판 구멍에서 빼내자.(Use PLUNGER on CHUMP) 앵무새를 「A weight」로 보내고 블런트를 갈고리가 달린 곳으로 보내자. 앵무새가 밧줄에 매달리면 갈고리가 구멍으로 들어가서 우산을 빼내는데 이것을 빨리 갖자. 그런 다음 블런트를 오른쪽 끝에 있는 배의 손(A hand)으로 보내고 앵무새를 오른쪽 문 아래에 있는 판석(A flagstone)으로 보내면 블런트는 뱃머리 위로 올라가게 되서, 뱃머리 위에 있는 이빨(TOOTH)을 가질 수 있게 된다. 배의 왼쪽 끝에 있는 나무통(A barrel)에 탄 다음, 나무통의 구멍에 우산을 걸고(Use UMBRELLA on HOLE) 이빨을 사용해서 밧줄을 자르자.(Use TOOTH on ROPE) 그러면 블런트는 나무통을 타고 밑으로 내려가게 된다. 과연 무사히 내려갈 수 있을지…

스테이지 2

IDOL 아이돌

블런트와 앵무새가 떨어진 곳에는 많은 괴물들이 있고 윗

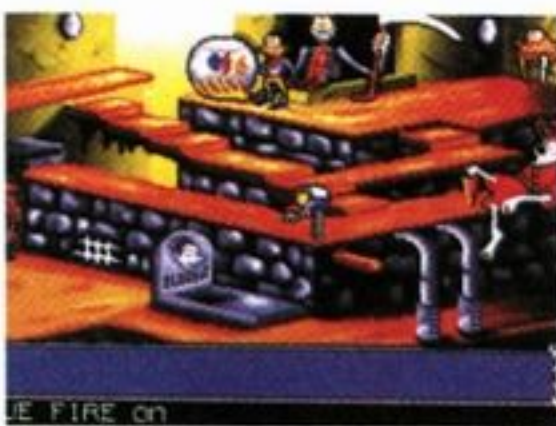
쪽에 여자 고블린인 위노나(Wynnona)가 잡혀있다. 우선 옆에 있는 우산을 가진 다음 구멍에서 나오는 바람을 타고 얼굴 모양의 석상에 올라가게 한 후(Use UMBRELLA on HOT AIR) 석상의 이빨 빠진 구멍(A crevice)을 보게 한다. 여자 고블린에게 홀딱 반한 블런트는 그녀를 구하기 위해 괴물과 싸우기로 결심하게 된다.

화면 오른쪽에 있는 괴물 허쿨레스(Hercules)와 그로메론(Gromelon)을 골프채로 때리자. 그리고 밑에 있는 구운 빵조각(A piece of toasted bread)을 집고, 괴물 맥(Mac)에게 동전을 준 후에 골프채로 때린다. 그러면 괴물 맥은 날아가고 헬멧이 떨어지게 된다. 떨어진 헬멧에 구운 빵 조각을 넣은 다음, 골프채를 사용해서(Use GOLF CLUB on TOASTED BREAD) 빵부스러기(Crumbs)를 만들어서 갖자. 석상 옆에 있는 판석(A flagstone)으로 가서 점프한 다음, 괴물 반자이(Banzai) 뒤에 있는 바위(A rock)로 가자. 빵부스러기를 반자이에게 뿌린 다음 골프채로 때리면 괴물은 날아가고 방패(A shield)가 떨어지게 된다. 방패를 가진 후 옆에 있는 손(Hand)도 갖자. 괴물 켄도(Kendo)에게 손을 주고 골프채로 때린 다음, 방패를 괴물 잼블라(Zembla) 옆에 있는 나무가지에 걸어놓자.(Use SHIELD on BRANCH) 잼블라 뒤에 있는 바위(A lock)로 가서 후추를 뿌리면 괴물은 재채기를 하며 퉁겨나가고 나무봉(A billy club)만 남게 되는데 이걸 갖도록! 앵무새를 시켜 괴물 장고(Django)를 약올리게 하면 괴물도 똑같이 혀를 내밀며 약을 올린다. 이때, 괴물의 혀(A tongue)를 잡아당기면 괴물이 나가

떨어진다. 나무봉을 부서진 사다리에 사용해서 사다리를 만든 다음(Use BILLY CLUB on LADDER) 바위가 있는 곳으로 올라가자. 앵무새에게 괴물 펑키(Punky)를 약올리게 하면 괴물이 앵무새를 잡으려고 한다. 이때, 바위를 떨어뜨리면 괴물이 바위에 깔리게 되고 갖고 있던 미로의 열쇠를 떨어뜨리게 된다. 숨어있던 못된 마법사 포볼러스(Fourbalus)가 미로의 열쇠를 가지고 도망가게 되고, 여자 고블린 Wynnona는 마법사를 쫓아가게 된다. 이때, Bodd왕이 나타나서 미로의 열쇠를 얻는 것을 방해했다는 이유로 블런트를 잡아가게 되고 괴물 늑대의 습격을 받게 된다.

스테이지 3

DEATH
데스

독특하게도 이번 스테이지는 배경이 완전히 안보이고 주인공인 블런트만 보이는 상태에서

시작된다. 화면 아래쪽를 찾아보면 성냥(Match)이 있는데 이것을 가집니다. 어두운 배경에 여러 곳의 「A rough area」가 있는데 성냥을 집은 위치에서 윗쪽에 있는 「A rough area」에 성냥을 사용하면 화면이 밝아지면서 배경이 보이게 된다. 큰 잔(Bowl)에 있는 국자(A ladle)를 가진 다음, 옆의 악마가 가지고 있는 큰 낫의 끝부분(A scythe)을 부러뜨려서 갖자. 도깨비 불의 굴(A den of will−o'−the−wisp)이 세군데 있는데 낫(Scythe)을 사용해서 입구를 모두 연 다음, 맨 왼쪽에 있는 목매달린 인형의 물총(A syringe)을 자른다. 인형의 가슴에 있는 안경(Spectacles) 을 가진 후 위에 있는 해골에게 씌운다. 해골의 머리 뚜껑을 열면 파란불이 해골 안으로 들어가는데 머리 뚜껑을 닫았다가 다시 열면 파란불을 갖게 된다. 안경을 다시 갖고 성냥을 사용해서 해적의 나무발에 불을 붙이면 노란불이 달라 붙는다. 이때, 물주머니(Water)

를 사용해서 불을 끄면 노란불이 떨어져서 가질 수 있게 된다. 노란불을 큰 잔(Bowl)에 넣으면 글씨가 씌어져 있는 곳에 노란 버튼이 생기는데 이 버튼을 누르면 거울(Mirror)이 떨어지게 되는데 이것도 갖자. 국자를 사용해서 글씨가 씌어져 있는 곳의 피를 담은 다음, 오른쪽의 해적이 갖고 있는 빨간병에 붓는다. 그러면 해적은 피를 마시다가 병을 버리게 되므로 이 병을 가질 수 있게 된다. 병을 빨간불이 있는 곳의 받침대(PEDESTAL)에 놓으면 빨간불이 병속으로 들어간다. 그런 다음, 파란불을 큰잔에 또 넣으면 배경이 녹색으로 변하면서 녹색 손이 나타난다. 녹색 손의 끝에 달린 코르크 마개를 가진 후, 거울을 녹색 손에 꽂자. 빨간병의 입구를 코르크 마개로 막고 빨간병을 집으면 빨간불을 가지게 된다. 국자(LADLE)를 사용해서 큰잔에 있는 노란불을 빼낸 다음 빨간불을 넣으면 자주빛 유령(A Puple−ghost)이 나타난다.

이 유령에게 안경(SPECTACLES)을 씌운 다음 큰잔에 있는 파란불을 빼내면 배경이 붉은색으로 변하면서 붉은 흡혈귀(A red Vampire)가 나타난다. 낫(A scythe)을 흡혈귀에게 사용하면 흡혈귀의 이빨이 된다. 이제 큰잔(Bowl)에 3개의 불을 모두 넣으면 불꽃이 튀면서 끝나게 된다.

괴물 늑대의 습격을 받은 주인공은 3일 동안의 정신착란 끝에 의식을 회복하게 되고 Wynnona로부터 편지와 커지는 약을 받게 된다. 편지를 본 블런트는 Wynnona를 찾기 위해서 커지는 약을 마시게 되고 약을 먹은 블런트와 앵무새는 거대한 몸집으로 변한다.

스테이지 4

COUNTRY
컨트리

용이 나타나서 마을의 집을 불태우고는 어디론가 가버린다. 옆에 있는 고인돌(A dolmen)을 가진 다음, 밑에 있는 조각돌(A sculpted stone)도 갖는다. 블런트를 용 덫의 지레(The lever of the dragon−trap)

에 서있게 한 다음, 앵무새에게 고기를 건드리게 하면 블런트는 성 위로 올라가게 된다.

성의 왕과 대화를 하면 왕은 용이 기억을 잃어버려서 모든 것을 파괴할 것이라고 하면서 용에게 기억 회복제(Memorum)를 주려고 시도해 보았지만 어떠한 것도 용의 시선을 끌지 못해서 실패했다고 말해준다.

성의 공주(The roof of the princess)와 대화를 하면 가시밭에 갇힌 기사를 구해달라고 한다. 밑에 있는 가시(Therns)에 고인 돌을 놓은 후, 기사(Knight Brayar)에게 가서 이야기를 하면 기사는 용의 기억을 되찾아 주라고 하면서 기억 회복제(Memorum)를 주게 된다.

불난 집의 옆에 있는 맷돌(Millstone)을 가진 다음, 웅덩이(Basin)에 적시면 스폰지(Sponge)가 되고, 이것을 불난 집에 사용하면 불을 끌 수 있다. 아래에 있는 포크를 가진 다음, 덫에 있는 고기를 빼내자. 기억회복제를 웅덩이에 붓고 해골바위의 코부분에 포크를 꽂는다. (Use FORK on NOSTRIL)

고기를 포크로 꽂으면 양념이 안되서 맛이 없다며 용이 먹지 않는다고 한다. 고기에 양념을 하기 위해서는 여관(INN)으로 가야 한다.

PIKEPIK이라는 모기가 나타나서 Wynnona가 상가에서 마지막 배를 타고 떠났다는 나쁜 소식을 전해준다. 그리고 만약 자기처럼 날고 싶다면 보통 크기로 돌아와야 한다며, 그러기 위해서는 첫째로 아주 작게 되어야 한다고 알려준다.

스테이지 5

INN 인

여관으로 오면 블런트와 앵무새가 다른 사람들보다 작은 모습이 되어 있다.

숟가락(A Spoon)을 가진 다음, 돌맹이(A stone) 위에 숟가락을 놓는다. 오른쪽으로 와서 생쥐(Othello)가 갇힌 곳의 밑을 보면 벽 틈(A fissure)이 있는데 이곳으로 들어가면 오른쪽에 있는 컵(A mug)을 통해서 나오게 됩니다.

아래에 있는 각설탕(Sugar)을 가진 다음, 숟가락이 있는 곳으로 다시 오자. 앵무새를 숟가락 위에 서있게 하고 나서, 각설탕을 숟가락에 던지면 앵무새는 고추양념(Paprika)이 있는 곳으로 올라가게 된다. 앵무새가 양념 냄새를 맡고 재채기를 하면 양념가루(A cloud of paprika)가 떨어지는데 이 양념가루에 고기를 놓으면 조미고기(Spiced meat)가 된다. 이 고기를 가지고 해골 바위가 있는 곳으로 다시 간다.

용이 약을 탄 웅덩이의 물을 마시도록 하기 위해서 해골 바위의 귓구멍을 동전으로 막은 다음, 포크에 고추양념이 된 고기를 꽂아두면 용은 고기를 먹고 매워서 약을 탄 웅덩이의 물을 마시게 된다. 약을 탄 물을 먹고 기억을 되찾게 된 용은 블런트가 잠시동안 가질 수 있게 된다. 해골 바위의 귓구멍에 있는 동전을 다시 가진 다음 여관으로 가자.

먼저 선장과 대화를 하면 선장은 잃어버린 어음을 찾아달라고 부탁을 한다. 앵무새를 손님의 손(The customer's hand)에 서있게 하고 손님(A customer)에게 각설탕을 주면 앵무새가 튕겨올라 매달려 있던 가죽끈(A leash)을 떨어뜨린다.

생쥐가 갇혀있는 곳의 아래를 보면 주춧대(A pedestal)가 있는데 이곳에 플런저(Plunger)를 사용하자. 붙어있는 플런저에 가죽끈(A leash)을 사용해서 올라간 다음 생쥐에게 동전을 주면 생쥐는 자기집의 열쇠를 준다.

생쥐네 집의 문(The door at othello's place)을 열쇠로 연 다음, 열린 문으로 용을 들여보내면 용은 어음(Bill)을 물고 나온 다음 돌아간다. 선장(Captain)에게 어음을 주면 선장은 친구인 상점주인에게 전해주라고 하면서 편지를 준다.

가지고 있는 조각돌(A sculpted stone)을 코린(Korin)에게 준 다음, 코린 옆에 있는 코린 칼의 손잡이(The knob of korin's sword)를 본다. 그러면 칼의 손잡이에 달린 마법의 구슬을 통해서 블런트는 여자 고블린 Wynnona를 보게 된다.

스테이지 6

FORTRESS 포트리스

이번 판에서는 여자 고블린 Wynnona를 조종하게 된다. 오른쪽에 수도사가 앉아있는 곳을 보면 지팡이(A wand) 가 있는데 이것을 갖자. 지팡이를 사용해서 수도사의 머리 위에 있는 부싯돌(A flint)을 건드려서 떨어뜨리면 수도사의 얼굴 가면이 벗겨지면서 Ooya라고 하는 마법사가 나타난다.

Ooya는 마법사 Fourbalus가 자기의 모든 주술이 담긴 가방을 훔쳐갔다며 그 주술로 마법을 사용할 것이라고 말한다. 부싯돌을 사용해서 잉카 사람이 가지고 있는 피리를 부수자. (Use FLINT on PAN FLUTE)

Small tube를 구멍에 꽂은 다음, 부싯돌을 사용해서 안데스 지방의 피리(A flute from the Andes)를 만든다. 그리고 피리를 잉카 사람에게 주면 피리를 부는데, 잠시 후, 콘돌(A condor)이 나타난다. 이때, 재빨리 마법사 Ooya를 콘돌에게 타게 하면 탑에 매달려있는 마법 가방을 마법사 Ooya가 갖게 된다. 이렇게 해서 마법 가방을 되찾은 마법사 Ooya는 마법을 사용할 수 있게 된다.

왼쪽 위에 있는 화약나무 통에서 화약가루를 가진 후, 괴물(A little beast)의 털을 뽑아서 갖자. Small tubes를 구멍에 꽂고 화약가루를 넣은 다음 심지

(WICK)를 꽂는다. 부싯돌로 다이너마이트에 불을 붙여서 바위(A rock)에 던지면 바위가 부서지고 대나무의 어린 싹이 보이게 된다.

마법사 Ooya가 대나무에 마법을 걸면 대나무가 커져서 Big tube가 됩니다. 지팡이를 사용해서 투구를 쓴 해골(The remains of a conquistador)의 투구를 벗겨내서 가진 다음(Use WAND on HELMET) 오른쪽 끝에 있는 끈적끈적한 나무(Sticky bark)를 부싯돌로 때리면(Use FLINT on BARK) 끈끈이(Birdlime)가 흘러내린다. 빨리 헬멧에 담어! 담어!!

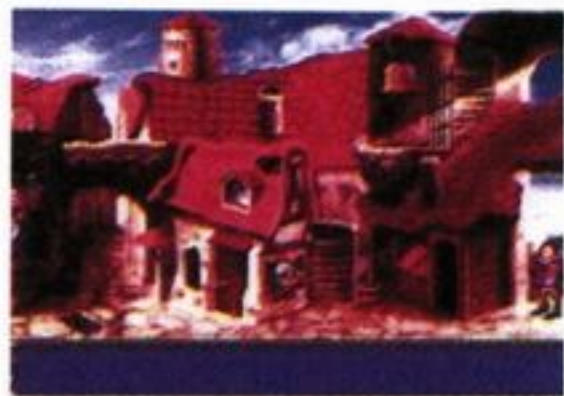
Small tube를 구멍에 꽂은 다음, 화약가루를 넣고 심지를 꽂으면 마법사 Fourbalus가 털이 난 괴물을 돌멩이로 쫓아버리게 되고 심지가 메뉴에서 없어지게 된다. 심지를 꽂은 다이너마이트에 끈끈이를 묻힌 다음 불을 붙이고 던지려고 하면 손에 붙어서 던지지 못하게 되고 그냥 폭발하게 된다.(다시 만들면 마음대로 던질 수 있습니다.)

마법사 Ooya가 해골(A skull)에 마법을 걸면 해골에서 머리털이 자라는데 이것을 뽑아서 심지로 사용한다. 이제 다이너마이트를 만들어서 탑을 폭파하자. 탑의 대들보(Beam), 벽돌(A brick), 문(Door), 벽(Wall) 부분은 Small tube로 만든 다이너마이트로 파괴할 수 있다. 탑의 쇠살판(A grate), 작은 창문(A little window)은 Big tube로 만든 다이너마이트로만 파괴할 수 있다.

탑의 문, 벽, 쇠살판을 파괴할 때는 끈끈이를 사용해야 한다. 탑의 모든 부분을 파괴하면 마법사 Fourbalus가 목걸이를 꺼낸다. 이때 여자 고블린 Wynnona가 마법사에게 말을 하면 마법사는 Wynnona에게 마법을 걸게 되고 Wynnona는 나비로 변해버린다.

이 장면을 본 블런트는 곤경에 처한 Wynnona를 빨리 찾아서 도와주어야 한다고 말한다. 생쥐네 집의 문에서 열쇠를 빼내 다시 생쥐에게 주면 동전을 되돌려 준다. 동전을 받은 다음 TOWN으로 가자.

스테이지 7

TOWN 타운

이번 판은 7, 8, 9 세판이 연관되어 있어서 세 판을 여러번 오고 가면서 함께 풀어야 통과할 수 있다. 상가에 오면 누군가가 앵무새를 훔쳐간다. 먼저 앵무새가 납치된 상점으로 들어가자.

스테이지 8

GROCERY 그로써리

상점주인에게 가서 동전을 먼저 준 다음, 선장에게서 받은 편지를 주면 상점주인은 편지를 꾸겨서 버리는데 버린 편지가 선반 위에 있는 쥐를 맞혀서 생쥐가 없어지게 된다. 상점주인은 선장이 돈을 빚지고 있다고 하면서 편지를 갖고 온 블런트의 동전을 몰수해 버린다. 선반 위에 있는 보아뱀의 알과 열쇠를 갖자.

왼쪽에 있는 계단으로 올라가서 열쇠로 월장석 등불(A moonstone lamp)을 연다. 그러면 블런트가 늑대 고블린으로 변하는 놀라운 장면이 연출된다.(이제부터 블런트는 달빛만 보면 늑대 고블린으로 변하게 된다)

화면 오른쪽 위에 있는 찬장(Cupboard)을 들어서 내던지자. 다시 왼쪽 계단으로 올라간 다음, 처마 끝(Cornice)에서 뛰어내리면 찬장에 구멍이 난다. 구멍 속에서 망치를 꺼내서 가진 다음, 망치로 여행용 상자(A travelling-box)를 내려친다. 상자의 부서진 구멍에서 새 유인용 피리(Decoy)를 꺼내서 갖자.

상점주인을 망치로 때려서 동전을 되찾아 가진 다음, 옆에 있는 스파게티 국수가락(Spaghetti)을 갖는다. 상점주인 옆에 있는 항아리(Pot)를 열어보면 앵무새가 나오는데 늑대로 변한 블런트를 보고 놀래서 도망을 간다.(이로서 앵무새와는 작별이다!)

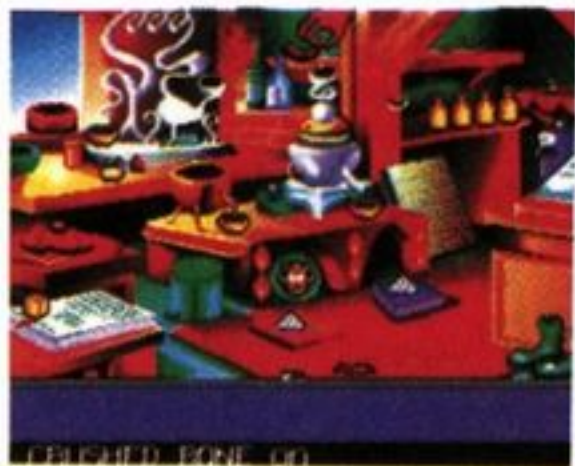
늑대 고블린을 소파에 올라가게 하면 마구 뛰어서 스프링이 튀어나오게 됩니다. 이것을 밟고 전리품(A trophy of gidouille)이 있는 곳으로 올라간 다음, 망치로 전리품을 때리면 뿔(A horn of gidouille)이 떨어지는데 이것을 갖도록 하자. 그런 다음 상가로 나간다.

옆에 있는 할머니와 말을 하면 지붕에 구멍이 나서 걱정하고 있다고 한다. 왼쪽 계단으로 올라가서 지붕 위로 올라간 다음, 지붕의 구멍이 난 곳에 우산을 넣는다. 그런 다음 할머니에게 다시 가서 말을 하면 고맙다고 하면서 온수병(A hot water bottle)을 준다. 온수병을 받은 다음 왼쪽 계단 옆에 있는 연금술사의 실험실로 가야 한다. 문에 있는 초인종을 누르고 들어가자.

스테이지 9

LAB 랩

실험실에서는 손을 조종해서 약을 만들어야 한다.

수도꼭지(A faucet)를 당겨서 그릇에 물을 받은 다음, 빈 솥

마법 실험실을 안전하게 사용하기 위한 조언

1. 오른손은 오직 물건을 잡는 일만 할 수 있다
2. 왼손은 오직 기계장치 조작만을 할 수 있다
3. 모든 제조 작업은 방안에서만 할 수 있다
4. 성공적으로 혼합된 약물은 반드시 병에 넣어야 한다
5. 어떤 성분을 만들 때 Memorum이 사용될 수 있다
6. 성장제(Growixir), 가속제(Speediir)를 만들어서 사용한 다음, 날개 돋는 약(Flyixir)을 만들어야 한다

(An empty hot-water kettle)에 붓는다. 솥에 스파게티(Spaghetti)를 넣은 다음 라이터(Lighter)로 불을 붙이면(Use LIGHTER on HEATER) 삶은 스파게티 국수가 되는데 이것을 혼합기(A tridose mixer)에 넣는다.

뿔(A horn of gidouille)을 재떨이(An ashtray)에 놓은 다음, 라이터로 불을 붙여서 태운다. 불에 탄 뿔을 혼합기에 넣고 보아뱀의 알을 온수병 위에 놓으면(Use EGG on WARM. BOTTLE) 알이 부화되면서 새끼 뱀이 태어난다. 뱀이 태어나면서 알 껍질(A egg shell)이 떨어지는데 이것을 집어서 절구(A mortar)에 넣고 막자(A pestle)로 빻아서 가루를 만든다.

알 껍질 가루(A crushed egg shell)를 혼합기에 넣은 다음, 왼손으로 혼합기의 작동스위치를 눌러서 혼합기를 작동시킨다. 3가지 재료가 섞이면서 약이 만들어지는데 이 약이 바로 성장제(Growixir)이다.

성장제를 보아뱀의 새끼에게 먹이면 순식간에 커져서 큰 뱀(Furbert)이 된다. 이제부터는 이 뱀과 함께 모험을 하게 된다. 성장제는 병에 넣지 않아도 사용할 수 있으므로 그냥 상가로 되돌아 가자.

상가로 다시 나오면 블런트 옆에 뱀이 따라 다니고 마음대로 조종할 수도 있다. 그리고 재산목록을 보면 성장제가 있다. 식료품 상점으로 다시 돌아가자. 상점 안으로 들어오면 블런트는 다시 늑대 고블린으로 변한다. 작은 탁자(The night stand)를 들면 밑에 비누(Soap)가 있다.

뱀에게 비누를 쳐내게 해서 비누를 가진 다음, 왼쪽 끝의 선반 위에 있는 스위치를 뱀이 누르게 한다. 그러면 매달려 있던 고기가 밑에 있는 함정으로 떨어진다. 늑대 고블린이 망치를 들고 이 함정으로 들어가면(Use HAMMER on TRAP) 크로코모스의 뼈(A bone of crocomoth)가 튀어나온다. 이것을 가진 다음 상가로 다시 나가자.

식료품 상점의 입구 옆에 있는 어린 식물(A young plant)에게 성장제를 사용하면 식물이 길게 자란다. 오른쪽의 상가 입구에 있는 레버(A lever)를 당기면 위에서 밧줄에 매달린 대포알(A cannonball)이 내려온다. 블런트를 대포알 위로 올라가게 한 다음, 뱀을 레버 위로 올라가게 하면 블런트는 대포알을 타고 지붕 위로 올라가게 된다. 뱀에게 길게 자란 식물을 타고 지붕 위로 올라오게 한 다음, 굴뚝 왼쪽의 지붕 끝으로 오게 하면 몸통으로 다리를 만든다. 뱀을 밟고 옆집 지붕으로 건너가서 그곳에 있는 신발창(A shoe sole)을 갖는다.

다시 반대편 지붕으로 건너와서 굴뚝(A chimney)을 통해서 밑으로 내려오자. 화분에 있는 꽃봉오리(A bud)에 성장제를 사용하면 길게 자라서 꽃이 피게 된다. 뱀에게 화초줄기(A stem of floriane)를 타고 올라가게 하면 여자에게 겁을 준다. 여자는 깜짝 놀라서 들고 있던 편지를 떨어뜨리게 되고, 옆에 있는 꽃을 따게 된다.

뱀을 다시 올려보내서 여자를 또 놀라게 하면, 들고 있던 꽃을 떨어뜨린다. 이때 떨어진 꽃이 밑에 있는 하수도로 빠지기 전에 재빨리 잡아야 한다. 꽃을 가지고 다시 연금술사의 실험실로 가자.

물을 빈 솥에 부은 다음, 신발창을 넣고 라이터로 불을 붙여 끓이자. 잠시 후, 삶은 신발창(Boiled shoe sole)이 되면 혼합기에 넣자. 크로코모스의 뼈(A bone of crocomoth)를 절구에 넣고 막자로 빻아서 가루로 만든 다음, 가루(Bone powder)를 혼합기에 넣는다. 꽃(A floriane)을 증류기(STILL)에 넣고 라이터로 증류기의 버너에 불을 붙이자.(Use LIGHTER on BURNER)

그러면 꽃 추출물(Extract of floriane)을 얻게 되는데 이것을 혼합기에 넣는다. 이제 왼손으로 혼합기를 작동시키면 가속제(Speedixir)가 만들어진다. 만들어진 가속제를 혼합기 옆에 있는 병에 넣은 다음, 상가로 다시 나가자.

상가로 나와서 재산목록을 보게 되면 가속제가 추가되어 있다. 이 가속제를 블런트가 마시게 하자.(Use SPEEDIXIR on BLOUNT)

암컷새를 본 수컷새는 홀딱 반해서 날뛰게 되고 이때 깃털 하나가 떨어지게 되는데 이 깃털이 하수구에 빠지기 전에 빨리 잡아서 실험실로 돌아오자.

깃털을 재떨이에 올려놓은 다음, 라이터로 불을 붙여서 태우면 깃털의 재(Feather ash)가 나오게 되는데 이것을 혼합기에 넣는다. 기억 회복제(Memorum)를 증류기에 넣고(Use MEMORUM on STILL) 버너에 불을 붙이면 기쁨의 눈물(Tears of joy)을 얻게 된다. 이것 또한 혼합기에 넣자.

수도꼭지 옆에 있는 대야(Basin)에 물을 부은 다음, 비누를 물에 풀어서(Use SOAP on WATER) 비눗물(Soapy water)을 만든다. 동전을 집은 다음 그걸로 선풍기를 돌아가게 한다.(Use COIN on FAN)

마우스의 오른쪽 버튼을 눌러서 동전을 버리고 열쇠를 잡는다. 열쇠를 비눗물에 담궜다가 선풍기에 대면 비누방울이 만들어진다. 이 비누방울은 자동적으로 혼합기에 들어간다. 이제 왼손으로 혼합기를 작동시키자. 그러면 약이 만들어지는데 이 약이 바로 날개 돋는 약(A wing growing potion)이다. 날개 돋는 약을 혼합기 옆에 있는 병에 넣으면 끝나게 된다.

스테이지 10

CLOUDS 클라우드

먼저 마법사 Ooya와 말을 하면 마법사를 마음대로 조종할 수 있다. 골프채를 낚시줄(A fishing line)에 사용하면 낚시대

(FISHING CANE)가 된다. 팽창기계(An inflator)로 가서 풍선을 만들면 풍선은 마법사가 있는 곳으로 간다.

마법사가 이 풍선을 잡으면 왼쪽에 있는 섬으로 건너가게 된다. 건너간 섬에 있는 A tuft에 마법을 걸면 거인의 얼굴이 나타난다. 팽창기계에서 다시 풍선을 만들어서 마법사로 하여금 잡게 한다. 마법사를 밑으로 내려보낸 다음 TO THE COUNTRY OF FOLIANDER로 가자.

스테이지 11

COLOSSUS 콜로서스

낚싯대를 사용해서 거인(Colossus) 옆에 있는 쌍안경(A field-grass)을 갖는다. 마법사를 삽(A shovel)으로 보내면 튕겨올라서 투석기(Catapult)의 받침대에 올라선다. 블런트로 바꿔서 투석기의 조종 버튼(The control of the catapult)을 누르면 투석기의 받침대가 오른쪽으로 움직인다. 그리고나서 화면 오른쪽에 있는 망원경(A telescope)을 보면 블런트가 배가 있다고 소리를 친다.

그러면 거인은 투석기를 작동시키게 되고 투석기 위에 있던 Ooya는 치즈조각(A piece of cheese)이 있는 곳으로 떨어진다. 치즈조각에 마법을 걸면 치즈조각에서 벌레가 나온다. 마법사를 투석기로 오게 한 다음, 투석기 조종 버튼을 두번 눌러서 받침대가 가운데에 오도록 하자.

이번에는 블런트를 삽으로 보내서 투석기의 받침대로 올려보낸다. 투석기 조종 버튼을 눌러서 받침대를 다시 오른쪽으로 오게 하자. 그리고 마법사를 거인 위에 있는 거인의 전리품 수집판(Colossus' trophy collection)으로 보내서 마법을 걸게 하면 배의 그림자가 날아간다. 이것을 본 거인은 투석기를 작동시키게 되고 블런트는 치즈조각이 있는 곳으로 날아가게 된다. 낚시대를 사용해서 치즈조각에 있는 벌레를 꺼낸 다음 TO THE CLOUDS로 가자.

Ooya 앞에 있는 돌(A stone)에 마법을 걸면 섬으로 건너갈 수 있는 다리가 생긴다. 벌레가 달린 낚시대를 구름 구멍(A hole in the clouds)에 넣으면 톱상어(SAWFISH)가 낚인다. 거인의 위쪽을 보면 구름(A corner of a cloud)이 있는데 낚시대를 사용해서 구름을 거인의 머리 위로 끌어오자.

염소 옆에 있는 칼과 간헐천(A geyser) 옆에 있는 모래주머니(Bags)를 갖자. 모래주머니를 기구에 넣으면(Use BAG on NACELLE) 기구가 아래쪽으로 조금 내려온다. 이때 칼로 기구에 매달린 모래주머니를 잘라내면 모래주머니가 밑에 있는 염소에게 떨어져서 염소가 기절하게 된다.

팽창기계에서 풍선을 만든 다음 재빨리 거인의 얼굴이 있는 곳으로 오자. Ooya에게 풍선을 잡게 하고 거인의 머리 위에 있는 구름을 칼로 찌른다.(Use KNIFE on CLOUD) 그러면 비가 내리게 되고 비를 맞은 거인은 재채기를 한다. 거인의 재채기에 Ooya가 잡은 풍선은 간헐천이 있는 곳으로 날아오게 된다.

간헐천이 있는 곳에 보면 툭 튀어나온 구멍이 있는데 이곳에 Ooya를 서있게 한다. 그런 다음 수증기가 올라오는 맨 아래의 간헐천을 막으면 Ooya가 서있는 곳으로 수증기가 올라와서 Ooya는 위쪽 섬으로 튕겨오르게 된다. 기구에 매달린 모래주머니를 칼로 잘라내면 기구가 수직으로 뜨게 되어서 Ooya가 탈 수 있게 된다. Ooya를 기구에 태운 다음 간헐천 밑에 있는 모래주머니를 기구에 두번 넣으면 Ooya가 빙산이 있는 섬에 내릴 수 있게 된다.

빙산을 보면 얼룩(A stain)이 있는데 이곳을 쌍안경(FIELD GLASS)으로 보자. 추위에 떨고 있는 BIZOO가 보이게 되고 얼룩(A stain)은 Frozen Bizoo로 바뀐다. Frozen Bizoo에 Ooya가 마법을 걸면 얼음이 녹으면서 Bizoo로 된다. 이 Bizoo를 가지고 TO THE COUNTRY OF FOLIANDER로 돌아가자.

투석기가 있는 곳으로 와서 The controls of the crushing-robot 버튼을 눌러서 받침대에 돌을 올려놓은 후 The controls of the catapult 버튼을 눌러서 받침대가 왼쪽으로 오게 하자. 그리고 Ooya를 거인의 전리품 수집판으로 보내서 마법을 걸게하면 거인이 투석기를 작동시키게 된다. 그러면 투석기에서 돌이 튕겨나가 거인의 투구를 박살낸다. 재산목록에 있는 Bizoo를 거인에게 사용하면 Bizoo가 거인의 얼굴에 떨어지면서 12 스테이지로 가게 된다.

스테이지 12

BIZOO 비주

이번 스테이지는 거인의 얼굴이 상하로 스크롤되는 아주 재미있는 판으로, 거인의 얼굴에 있는 Bizoo를 조종하게 된다. Bizoo를 이빨(A tooth) 속으로 들어보내면 이쑤시개(A tooth pick)를 꺼내서 갖는다. 이쑤시개를 거인의 왼쪽 눈에 사용해서 눈꺼풀을 강제로 올리자.

그런 다음 Bizoo에게 왼쪽 눈을 보게 하면 모래알(A grain of sand)이 눈알에 있다고 한다. Bizoo를 거인의 오른쪽 귀로 들여보내면 왼쪽 눈에서 모래알이 튀어나오고 Bizoo는 거인의 왼쪽 귀로 나오게 된다.

콧구멍에 있는 코털(A hair)을 잡아당기면 거인이 눈물(A tear)을 흘린다. 눈물이 흘러내려가기 전에 빨리 모래알을 발로 차야 한다. 그러면 모래알은 눈물을 타고 거인의 목부분으로 떨어진다. 다시 코털을 잡아당겨서 눈물을 흘리게 한 다음, 눈물을 타고 내려오자.

이때 갑자기 턱수염에서 아빠 빈대가 나타나 Bizoo를 주먹으로 때리게 되고 Bizoo는 울어버린다. 이제부터 Bizoo는 아빠빈대에게 복수를 하게 되는데…

턱수염의 흉터 있는 곳으로 가보면 동생 빈대(BUGGY JR)가 나타나는데 이쑤시개로 때리자. 그러면 위에서 형 빈대

(BUGGY SR)가 나타나는데 다시 이쑤시개로 때리자. 이때 입 아래의 턱수염에서 빈대 자매(MIMI BUGGY, LILI BUGGY)가 나타난다. 이 빈대 자매 역시 이쑤시개로 사정없이 후려치자. 그러면 왼쪽에서 엄마 빈대(MA' BUG)가 나타나는데 이 엄마빈대도 역시 이쑤시개로 때리자.

드디어 흉터가 있는 곳에서 아빠빈대(PA' BUG)가 나타난다. 빨리 아빠 빈대가 있는 곳으로 가서 이쑤시개를 휘둘러 복수를 하자. 그러면 모래알이 떨어진 곳으로 내려갈 수 있다. 눈물을 타고 모래알이 있는 곳으로 내려와 모래알을 발로 차서 밖으로 떨어뜨린 후 TO THE CATAPULT로 가자.

거인의 밑을 보면 모래알이 떨어져 있는데 거인이 잡지 못하게 한다. 톱상어(SAWFISH)를 기둥(A column)에 사용하면 블런트가 톱질을 하다가 거인의 덫에 갇히게 된다. Ooya를 에게 보내서 마법을 걸게 하자.

잠시 후, 블런트의 그림자가 살아나서 그림자를 조종할 수 있게 된다. 모래알을 투석기 속에 넣는다.(Use SAND on MACHINE) 그리고 거인의 전리품 수집판에 마법을 걸어서 거인이 투석기를 작동시키게 하자. 그러면 투석기가 망가지게 되고 투석기 속에서 톱니바퀴(A gear)가 튀어나오는데 이걸 갖자.

말하는 로봇(A talking robot)에게 가서 칼로 로봇의 가슴을 연다.(Use KNIFE on ROBOT) 가슴에 있는 구멍에 톱니바퀴를 넣으면(Use GEARING on HOLE) 로봇이 말을 하게 되고 입에서 꽃가루(A sand of pollen)가 나온다. 이것을 가진 다음, 거인의 얼굴에 떨어뜨립니다.(Use POLLEN on COLOSSUS)

거인의 얼굴로 오면 이마에 꽃가루가 있다. 코(The nose)로 가서 코를 때리면 거인이 코를 비빈다. 이때 Bizoo를 코로 다시 보내서 서 있게 하면 코에 퉁겨져서 거인의 이마로 떨어진다. 꽃가루를 가지고 내려와서 다시 코로 온다.

콧구멍에 이쑤시개를 끼운 다음(Use TOOTH PICK on NOSTRIL) 왼쪽 귀로 간다. 꽃가루를 왼쪽 귀에 끼우고 옆에 있는 목(The neck)으로 가서 점프한다. 잠시 후, Bizoo는 점프하다가 귓속으로 직행하게 되는데 왼쪽 귀에 있던 꽃가루도 같이 귓속으로 들어간다. 왼쪽 귀로 들어간 Bizoo는 오른쪽 귀로 나오고 꽃가루는 콧구멍으로 내려와 걸려있게 된다. 거인이 엄청난 재채기를 하게 되는데…

블런트는 Xina 여왕과 만나게 되고 여왕과 대화를 하면서 기사를 쓴다. 이 때 광대가 나타나서 커튼을 열어버리게 되고 달빛이 방안으로 들어오게 되고, 달빛에 충격을 받은 블런트는 늑대 고블린으로 변해버리고 만다.

스테이지 13

QUEEN
퀸

이곳은 Xina 여왕의 궁전으로써 궁전 가운데에 Xina 여왕이 앉아있고 계단에 뱀이 있다. 뱀을 야채(Vegetables)가 있는 곳의 접시(A plate) 위에 있게 한 다음, 늑대 고블린에게 야채 냄새를 맡게 하면 접시를 내리친다. 이때 뱀이 튕겨올라 천장에 매달린 샹들리에(A chandelier)에 부딪치게 되고 샹들리에가 흔들린다.

이때 늑대 고블린에게 왼쪽 옆에 있는 샹들리에를 잡게 하면 샹들리에를 타고 벽난로 위로 건너가게 된다. 벽난로 위에 있는 회향열매(Fennel)를 가지고 내려와서 늑대 고블린과 뱀을 오른쪽에 있는 문(A door)으로 들여보내면 왼쪽에 있는 문으로 나온다. 늑대 고블린을 A colonnade 왼쪽에 서 있게 하고 뱀을 A colonnade로 올려보내면 안경을 떨어뜨리는데, 늑대 고블린이 이 안경을 잡으려고 발버둥친다.

이때 뱀을 분수대(The fountain) 옆에 있는 판석(A flagstone)으로 보내자. 잠시후, 늑대 고블린이 안경을 놓치게 되는데 뱀이 받아서 옆에 놓는다. 이 안경을 쓰고 선반 위에 있는 양파를 갖자.(Use SPE CTACLES on ONION)

뱀을 양촛대(A candleholder) 위로 올려보내서 양초를 떨어뜨린 다음 갖는다. 여왕에게 말을 하면 여왕의 호위병이 나타나서 장난감총을 쏘며 방해를 한다. 장난감총을 쏜 뒤 호위병이 웃고 있을 때, 재빨리 망치로 호위병을 때린다.(Use HAMMER on GUARD)
그러면 장난감총이 떨어지는데 이것을 가진 후, 여왕과 대화를 하자. 여왕은 적국의 왕이 자신의 조상이 신었던 슬리퍼를 훔쳐갔다며 찾아달라고 부탁한다. 여왕과 대화 도중 늑대 고블린이 갑자기 여왕과 키스를 하게 되는데 이 장면을 본 여자 예언자(The pythia)는 깜짝 놀라서 얼굴을 가린다. 이때 재빨리 여자 예언자에게 가서 마술봉(A magic wand)을 훔치자.

손같이 생긴 3개의 A candlestick(촛대)가 있는데 먼저 가운데에 있는 촛대에다 양초를 꽂고 마술봉으로 불을 붙이면(Use WAND on CANDLE) 블런트의 그림자가 나타난다. 불이 꺼지면 양초를 빼서 왼쪽에 있는 촛대에 꽂은 다음, 마술봉으로 불을 붙인다. 불이 또 꺼지면 다시 오른쪽 끝에 있는 촛대에다 양초를 꽂고 불을 붙이면 블런트의 그림자가 분수대의 입을 크게 벌려준다. 늑대 고블린을 분수대의 입(The mouth of the fountain)으로 들어가게 하면 Bodd 왕이 있는 궁전으로 가게 된다.

늑대 고블린은 Bodd 왕의 궁전으로 와서 Bodd 왕과 대화를 하면서 기사를 쓴다. 이때 광대가 나타나서 커튼을 닫아버려서 달빛이 사라진다. 또다시 충격을 받은 늑대 고블린은 블런트의 모습으로 되돌아온다.

스테이지 14

KING
킹

이곳은 Bodd 왕의 궁전이다. 왼쪽 위에 보면 나비가 갇혀있는데 이 나비가 마법에 걸린 Wynnona이다. 먼저 Bodd 왕에게 충성의 증표를 주어야 궁전을 돌아다닐 수 있다. 재산목록에 있는 손을 Bodd 왕에게 주면 뱀이 나타나게 되고 마음대로 돌아다닐 수 있게 된다. 나비가 갇혀있는 곳에 Bodd 왕의 아들

인 Tibo가 앉아 있다. 이 아이에게 총을 주고 옆에서 졸고 있는 야만인(Fil the barbarian)에게 회향열매(Fennel)를 주면 이것을 먹고 벌떡 일어난다.

뱀을 야만인이 잡고 있는 창(A javelin) 위로 올라가게 하면 샹들리에를 건드려서 흔들린다. 샹들리에가 오른쪽으로 기울어질 때, 바로 옆에 있는 샹들리에를 잡게 하면 나비가 갇혀있는 곳으로 건너간다.

나비에게 말을 하면 Bodd 왕은 Xina 여왕의 궁전에서 Bodd 왕의 조상의 해골(The skull of king Bodd's ancestor)을 찾아주면 Wynnona를 풀어준다고 약속한다. 접시(Dishes)를 가지고 용맹한 병사(Man the Intrepid)에게로 가자. 양파를 먹고 병사에게 말을 하면 병사가 냄새에 질려서 도끼를 놓친다.(Use ONION on MAN) 이때 도끼를 빨리 갖자.

Bodd 왕의 옆에 있는 A buffoon 왕자에게 마술봉을 준 다음(Use WAND on BUFFOON) 바퀴벌레가 꽉 찬 구멍(A hole full of cockroaches)으로 뱀을 보내면 머리를 넣는다.

그러면 바퀴벌레가 튀어나오고 Bodd 왕은 바퀴벌레를 잡으려고 슬리퍼로 내리친다. 이때 A buffoon 왕자에게 접시를 주면 접시를 돌리고 Tibo가 접시를 향해 총을 쏜다. 그러면 Bodd 왕이 들고 있던 슬리퍼(The slipper of xina's ancestor)가 떨어진다. 빨리 주워서 3개의 촛불이 켜져있는 촛대로 가자. 마술봉을 사용해서 가운데 촛불을 끄자.(Use WAND on CANDLESTICK) 그러면 늑대 고블린의 그림자가 나타나서 말을 한다. 오른쪽에 있는 촛불을 끄고 다시 맨 왼쪽에 있는 촛불을 끄면 늑대 고블린의 그림자가 분수대의 입을 크게 벌려준다. 동전을 사용해서 분수대의 입으로 들어가면(Use COIN on MOUTH) Xina 여왕의 궁전으로 다시 돌아가게 된다.

뱀을 야채가 있는 접시 위로 보내서 늑대 고블린에게 야채 냄새를 맡게 하면 접시를 내리친다. 샹들리에가 흔들리면 늑대 고블린에게 샹들리에를 잡게 해서 샹들리에를 타고 벽난로 위로 건너가자. 벽난로 위에 있는 항아리(A pot)를 열어보면 요리사가 들어있다. 요리사는 자신이 만든 여왕의 과자를 여왕의 고양이가 훔쳐먹는다며 복수를 해주겠다고 한다.

항아리 안으로 도끼를 넣어주자. 아래로 내려와서 벽난로의 The fireplace로 가서 숨으면 광대들과 호위병이 나타난다. 항아리에서 요리사가 나타나면 뱀을 양촛대(A candleholder) 위로 올려보내서 해골을 떨어뜨리고 매달리게 한다. 이때 요리사는 고양이를 향해 도끼를 던지게 되는데 도끼는 매달려있는 해골의 줄을 끊게 되고 해골이 떨어진다. 해골을 가진 다음, 여왕에게 슬리퍼를 준다.

여왕은 신비한 미로의 승리자가 되어 돌아오면 Wynnona에게 걸린 마법을 풀어주겠다고 약속합니다. 분수대의 입으로 들어가서 Bodd 왕의 궁전으로 다시 가자.

Xina 왕국과 Bodd 왕국은 국민들에게 신비한 미로로 들어가게 될 새로운 2명의 도전자를 똑같이 발표한다. 곤경에 빠진 블런트는 미로로 먼저 들어가서 살짝 빠져 나온 다음, 늑대 고블린으로 변신해서 2명의 도전자가 들어가는 것처럼 속임수를 쓴다.

스테이지 15

CHESS BOARD
체스보드

이번 스테이지는 손을 조종해서 체스를 두어야 한다. 체스를 두기 위해서는 우리편의 말을 구해야 하고 체스판에 올려놓을 말을 만들어야 한다. 먼저 TO THE STORY BOOK으로 자.

스테이지 16

기하학 책(A geometry book)에서 3번 뛰면 책에 있던 화살표(Arrows)가 밑으로 떨어진다. 책에 있는 나무구멍(A hole in the tree)에 화살표를 넣으면 활의 사수(BOWMAN)를 갖게 된다.(Use ARROWS on HOLE IN TREE)

책의 오른쪽 끝(Right corner)으로 가서 다음 페이지로 넘긴다. 뱀을 먼지더미(A heap of dust)로 보내고 잉크 붓(An ink brush)을 가진 후에 계산표(A sheet with calculations) 옆으로 오자. 뱀에게 먼지더미를 치게 하면 먼지가 떨어지고 늑대 고블린이 먼지 냄새를 맡으면 재채기를 한다. 이때 계산표에 있던 숫자들이 사방으로 흩어지는데 숫자 9는 거미가 잡고 있다. 0(A zero)을 제외한 나머지 숫자를 모두 가져야 하는데 사람사진(A shrink) 왼쪽에 걸려있는 6자도 가져야 한다.

늑대 고블린을 거미옆으로 보낸 다음, 뱀을 달빛의 풍경(A scenery in the moonlight)으로 보내면 달을 가리게 된다. 그러면 늑대 고블린은 잠시동안 블런트로 변하게 되는데, 이것을 본 거미는 놀라서 도망치고 9자를 가질 수 있다.

조각에 대한 책(A sculpture book)에 들어가면 컴퍼스(COMPASS)를 가질 수 있다. 종이(A sheet of paper)가 있는 곳으로 가서 컴퍼스를 사용하면 숫자 8을 그리게 된다.(Use COMPASS on SHEET) 이것을 가진 다음 잉크병(An ink bottle)에 숫자를 모두 넣고(0은 제외) 잉크붓을 병에 넣으면 잉크붓에 잉크가 묻어서 잉크를 쓸 수 있게 된다.

마차(A wagon)가 그려진 그림으로 가서 잉크붓으로 말을 그린 다음, 동전을 마차의 바퀴로 사용하면 마차가 움직여서 대리석 덩어리(Blocks of marble)를 얻을 수 있다. 그림에 대한 책(A drawing book)으로 들어가서 분필(CHALK)을 갖자.

조각말(A horse) 을 가진 다음, 나무 자(A wooden ruler)를 도끼로 자르면 나무덩어리(Blocks of wood)를 가질 수 있다. 이야기 책으로 가서 성이 있는 왼쪽 페이지에 잉크붓을 사용하면 길을 그린다. 성에서 기사를 불러내서 기사에게 말을 보여주면 기사는 말을 타게 되고 기사를 가지게 됩니다.

책의 오른쪽 끝(Right corner)으로 가서 다음 페이지로 넘기면 집이 있는 그림이 나온다. 잉크붓을 사용해서 남자 그림을

그리면 노래를 부르게 되는데 집안에 있던 여자가 물을 뿌려서 잉크로 그린 남자를 지워버린다. 한번 더 남자 그림을 그리면 남자는 그림 안에서 작은 만돌린을 꺼내서 노래를 부른다. 그러면 여자는 또 물을 뿌려서 남자를 지우게 되고 작은 만돌린은 책 아래로 떨어진다. 만돌린을 가지고 TO THE CHESS BOARD로 가자.

체스판으로 오면 궁수와 기사가 체스판 위에 놓여있고 말을 만들기 위한 재료도 체스판 주위에 모두 있다. 컴퍼스로 대리석 덩어리에 표시를 하자. 오른손으로 망치를 잡고 왼손으로 조각칼(A Chisel)을 잡아 망치질을 한다.(Use HAMMER on CHISEL)

그러면 늑대 고블린의 모양(Were-Blount, the rough figure)이 만들어진다. 이것을 페인트통에 넣어서 색깔을 입힌 다음, 잉크붓으로 얼굴을 그리면 THE KILLER가 만들어진다. THE KILLER를 체스판에 위로 올려보내자.

분필(A chalk)로 나무 덩어리에 표시를 하자. 오른손에 망치, 왼손에 나무조각칼(A wood chisel)을 잡고 망치질을 하자. 잠시 후, 블런트의 모양(Blount, the rough figure) 이 만들어지는데 이것을 페인트통에 넣고 잉크붓으로 얼굴을 그리면 THE LOVER가 만들어진다. THE LOVER를 체스판 위에 올려놓고 마우스로 체스판을 클릭 하자.

이제부터 체스를 두어야 한다. 궁수를 맨 오른쪽에 있는 녹색 뱀의 칸으로 옮기면 활을 쏴서 성문 앞에 있는 병사를 없앤다. 기사를 청색 뱀 칸의 아래쪽 청색 칸에 놓고, 궁수를 기사가 있던 녹색 칸으로 옮기면 활을 쏴서 성문 위쪽에 있는 병사를 없앤다. 궁수를 왼쪽 옆의 녹색 뱀 칸으로 옮기면 활을 쏴서 성문 위에 걸려있는 열쇠를 떨어뜨린다. 그리고 궁수를 체스판 맨 밑에 있는 청색 뱀 칸의 오른쪽 위에 있는 녹색 칸에 놓는다.

THE KILLER를 성문 위쪽의 빨간 레버가 있는 황색 뱀 칸으로 옮기면 레버를 움직인다. 그러면 왕 아래에 도끼를 든 거인은 밑으로 빠지게 되고 도끼만 남는다. 기사를 나무뿌리가 있는 녹색 칸으로 옮긴 다음, 다시 도끼가 있는 칸의 아래쪽 청색 칸으로 옮긴다. 기사를 왕의 왼쪽 황색 칸으로 옮기면 왕의 기사가 나타나고, 말을 탄 기사는 왕의 기사와 결투를 벌인다.

잠시 후 말을 탄 기사는 왕의 기사를 없애고 황색 칸을 차지한다. 이제 THE KILLER를 도끼가 있는 칸으로 옮기면 왕은 궁지에 몰리게 되고 THE KILLER가 왕을 제거한다.

이제 시종(THE CHAPERON)도 체스판에서 쫓아내 버리자. 오른손으로 공(Balls)을 잡고, 왼손도 공을 잡으면 공을 서로 받으면서 재주를 부리다가 공을 떨어뜨린다. 이때 떨어진 공이 돼지를 맞혀서 돼지 등에 금이 간다. 돼지 등에 난 틈으로 동전을 집어넣으면 돼지 몸통 옆에 문이 생기고, 여관에서 만났던 생쥐(OTHELLO)가 나온다.

만돌린(The mandolin)을 오른손이 먼저 잡게 한 다음, 왼손으로 The soundhole of the mandorin을 치게 하면 생쥐는 이 소리를 듣고 돌아버린다. 쥐(THE RAT)를 체스판에서 THE KILLER 아래의 청색 칸에 놓으면 시종이 기겁을 하고 도망가 버린다. THE LOVER를 시종이 있던 청색 칸에 놓고 THE LOVER에게 작은 만돌린(A small mandolin)을 주자. 그러면 THE LOVER는 만돌린을 치면서 노래를 한다. 이 소리를 듣고 탑에서 Wynonna가 나오게 되는데 Wynonna는 THE LOVER를 보고 홀딱 반해버린다.

이제 THE LOVER를 성문 앞에 놓고 열쇠로 문을 열고 들어가자. 드디어 체스판의 사랑이 이루어지는 것이다.

스테이지 17

MRRORS 미러

이곳은 위와 아래의 배경이 비슷한 거울의 방이다. 밑에 블런트가 있고 위에는 블런트의 반영(Blount-reflection)이 있다. 달걀(The universal Egg)을 집어서 달걀을 시간의 거울(The mirror of Time)에 넣으면 병아리(BABY CHICK) 가 된다. 병아리를 통로(A passage)에 넣으면 위쪽 통로로 나오게 되는데 이 병아리를 블런트의 반영이 갖게 하자.

블런트의 반영을 야위어지는 거울(A Thining mirror)로 보내, 병아리를 거울 속에 넣으면 홀쭉해져서 나온다. 홀쭉해진 병아리를 통로에 넣어서 밑에 있는 블런트가 잡게 한 다음, 병아리를 작은 손의 구멍(The access to the small hand)에 넣으면 시간의 거울 아래쪽으로 나와서 버튼을 누르게 된다.(Use THIN B. CHICK on SMALL HAND) 그러면 늙은 악마의 시계(The clock of the old demon)의 작은 바늘이 12시의 위치에 온다. 병아리를 살찌는 거울(A fattening mirror)에 2번 넣어서 살찐 병아리로 만든 다음, 통로에 넣어서 블런트의 반영이 갖게 하자.

블런트의 반영을 큰 손의 구멍(The access to the big hand)으로 보내면 살찐 병아리를 넣고 시간의 거울 위쪽으로 나와서 버튼을 누르게 된다. 그러면 늙은 악마의 시계의 큰바늘이 12 시에 오게 되고 시계종이 울리게 되어서 늙은 악마가 깨어난다. 살찐 병아리를 야위어지는 거울에 넣어서 보통 병아리로 만든 다음, 통로에 넣어서 블런트가 가지게 하자. 병아리를 시간의 거울에 넣어서 암탉(HEN)으로 만든 다음(Use BABY CHICK on TIME MIRROR) 살찌는 거울에 넣어서 살찐 암탉(FAT HEN) 으로 만들자.(Use HEN on FATT MIRROR) 그리고 TO THE BRAIN으로 가자.

스테이지 18

BRAIN 브레인

미로의 성으로 오면 블런트의 몸에서 늑대 고블린이 분리된다. 늑대 고블린을 기억의 창문(The window of memory)으로 보내서 유리를 깨뜨리게 한다. 그리고 블런트가 스위치(A switch)를 누르면 기억의 창문에 블런트의 친구들이 나타난

다. 스위치를 계속 눌러서 Colossus(거인)의 얼굴이 나오면 늑대 고블린에게 거인의 얼굴을 때리게 하자. 그러면 거인의 얼굴에서 모래알(A grain of sand)이 떨어지는데 빨리 줍자.

늑대 고블린을 빨간 스위치(A switch)가 있는 곳으로 오게 한 후, 빨간 스위치를 움직이게 하면 철도가 움직인다. 철도를 오른쪽으로 고정시키고 늑대 고블린을 차(The vehicle of the nervous impulse)에 타게 하면 시각의 호수(The lake of vision)에 떨어진다.

늑대 고블린을 시각의 호수에 들어가게 해서 호수에 눈이 생기게 한 다음, 늑대 고블린을 빨간 스위치가 있는 곳으로 다시 보내자. 블런트를 차에 태워서 시각의 호수로 떨어지게 한 다음, 호수의 눈에 모래알을 떨어뜨리면 호수의 눈에서 물고기가 들어있는 물방울이 올라온다.

블런트를 내려오게 한 다음, 다시 차를 태워서 호수로 떨어뜨리면 물방울이 터지면서 안에 있던 물고기는 날아가 버린다. 물고기는 날아가다가 잠깐 멈추게 되는데 이때 재빨리 늑대 고블린으로 빨간 스위치를 움직여서 철도를 가운데로 고정시킨 다음, 차에 타게 하면 튕겨나가서 멈춰 있는 물고기를 잡게 된다. 그러면 물고기를 타고 용을 유인하는 피리(An imprisonned-decoy for a dragon)가 있는 곳까지 날아갈 수 있다.

피리를 주먹으로 쳐서 아래로 떨어뜨리고 우물(A well) 로 들어가서 밑으로 나온 다음 출입구(A door)로 들어가서 오른쪽으로 나오자. 호수의 눈에 다시 모래알을 사용해서 물방울이 올라오게 하고 빨간 스위치를 움직여서 철도를 다시 오른쪽으로 고정시키자.

블런트를 차 옆에 두고 늑대 고블린을 차에 태워서 물방울이 터지게 한다.
늑대 고블린을 빨간 스위치가 있는 곳으로 오게 한 다음, 빨간 스위치를 움직여서 철도를 가운데에 오도록 고정시킨다. 블런트를 차에 태우면 튕겨나가 물고기를
잡게 되고 피리가 있는 곳까지 날아간다. 용을 유인하는 피리를 가지고 시각의 호수 위쪽에 있는 식물의 싹(A bud)이 있는 곳으로 오자. 식물에게 성장제를 사용하면 줄기가 길게 자라게 되고 이 줄기로 뱀을 올려보내면 줄기를 타고 올라가서 단추를 누른다. 그러면 청각의 하늘(The auditory pavilion)로 갈 수 있는 발판이 생기는 것이다. 청각의 하늘로 가서 피리를 불면(Use DECOY on PAVILION) 작은 용이 나타나는데 성장제를 주면 본래의 크기로 돌아온다.

용을 타면 곡물(Grain)이 있는 곳으로 갈 수 있다. 살찐 닭을 풀어서 곡물을 모두 먹게 하면 어리석음의 낟알(A grain of folly)만 남게 되므로 이것을 갖자. 오른쪽 문으로 들어가서 왼쪽문으로 나온 다음, 꿈의 웅덩이(The puddle of dreams)에서 피리를 분다. (Use DECOY on PUDDLE) 그러면 용이 다가와서 웅덩이를 불로 태우고 꿈의 왕국의 열쇠(The key to the realm of dreams)만 남는다.

열쇠를 가지고 울타리(The fence of modesty)가 있는 곳으로 와서 피리를 불자. (Use DECOY on FENCE) 그러면 용은 울타리를 불로 태워서 없애버리자. 숨겨진 아름다움의 상자(The box of the hidden Beauty)로 가서 열쇠로 상자를 열면(Use BOX KEY on SMALL BOX) 아름다움의 연고(Ointment) 를 얻게 된다. 이 연고를 가지고 TO THE MIRRORS로 가자.

늙은 악마에게 어리석음의 낟알을 주면(Use FOLLY GRAIN on OLD DEMON)악마는 산산조각이 나고 추함의 추출물(An ugliness extract)이 떨어진다. 추함의 추출물을 블런트의 반영이 가지게 한 다음, 블런트의 반영과 블런트를 맨 왼쪽에 있는 아름다움과 추함의 거울로 오게 한다.

블런트가 먼저 아름다움의 거울을 보고 아름다움의 연고를 사용하면(Use OINTMENT on BEAUTY MIRROR) 미남이 된다. 이때 블런트의 반영에게 추함의 거울을 보게 하면 추함의 추출물을 얼굴에 바르고 추한 모습으로 변한다. 미남이 된 블런트와 추남이 된 블런트의 반영은 거울로 들어가 출구로 나간다.

스테이지 19

GODS 가드

늑대와 인간의 얼굴이 합쳐진 신이 있는 곳이다. 왼쪽에는 천사가 있고 오른쪽에는 악마가 있다. 뱀은 암컷뱀을 만나서 따라가 버린다. 신의 사람 얼굴(The positive pole of the divinity)에게 말을 하면 신의 머리에 달려있던 시간의 실(A yarn of time)이 떨어진다.

울타리(A fence)는 도끼를 사용해서 부수고, 오른쪽에 있는 벽(A wall)은 망치로 부순다. 왼쪽에 있는 초인종(A bell)을 누르면 손이 나와서 웅덩이에 있는 쇠사슬을 잡아당긴다. 다시 오른쪽에 있는 초인종을 누르면 또 다른 손이 나온다. 그러면 웅덩이에 있는 쇠사슬을 서로 잡아당겨서 줄다리기를 하게 되고 웅덩이의 물은 빠진다.

이때 늑대 고블린을 쇠사슬 위로 올라가게 하면 튕겨올라서 신이 가지고 있던 신성한 악보(A sacred score)를 떨어뜨리게 된다. 신성한 악보를 가진 다음, 악보를 웅덩이에 넣자. (Use SCORE on SPRING)

다시 초인종을 눌러서 빨간 손을 먼저 불러낸 다음, 파란손도 불러내서 줄다리기를 시킨다. 양쪽 손이 줄다리기를 할 때 물이 빠진 웅덩이로 들어가면 2장의 신성한 악보를 가지고 나온다. 빨간 악보는 악마가 있는 곳의 A desk에 놓고 신성한 악보는 천사가 있는 곳의 A desk에 놓자.

천사 앞에 있는 고리(A halo)에 동전을 떨어뜨리면 천사가 연주를 하고 천사의 음표가 나온다. 악마가 있는 곳으로 가서 구름(A cloud)을 망치로 때리면 번개가 쳐서 악마가 연주를 하게 되고 악마의 음표가 나온다.

2개의 음표는 물웅덩이 위에 모이는데, 이때 시간의 실을 2개의 음표 위에 걸쳐 놓자. (Use YARN on NOTE) 그리고 초인종을 눌러서 양쪽 손을 불러내면 음표 위에 걸쳐있는 시간의 실을 잡아당겨서 묶게 되고 음표는 하나로 합쳐진다.

신성한 악보에 의해서 다시 유일한 신이 창조되었으며 두 왕국에 다시 평화가 깃들기 시작했다. 신문기자인 블런트의 통찰력으로 Xina 왕국과 Bodd 왕국 사이의 충돌은 무사히 끝나게 된 것이다.

집중공략

위대한 해전 Ⅱ
GREAT NAVAL BATTLES

기종	IBM-PC	제작사	S.S.I.	용량	2HD 2장	장르	시뮬레이션
가격	35,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/5월초	난이도	상

IBM-PC 100% 호환기종/메모리:4MB 이상/
운용체계 : MS-DOS 5.0 이상
그래픽 카드 : SVGA/사운드 카드 : 애드립, 사운드 블라스터, 프로,
조종 : 키보드, 마우스 지원

문의처 : 동서게임채널(02-774-0261)

태평양을 누비던 거함들의 유혹…

위대한 해전 Ⅱ-과다카날 1942~43-은 전작에 비해 상당히 많은 부분이 개량된 본격 해전 시뮬레이터 시리즈의 두 번째 작품으로, 전통적인 전략 시뮬레이션 게임 전문 메이커인 S.S.I.사의 게임답게 게임의 구성이 사실과 가깝게 묘사되어 있으며 AI 또한 충실하다.

그리고 SVGA만을 지원하는 고해상도 256 칼라의 깨끗한 화면을 통한 세밀한 그래픽 묘사 및 간편한 조작성, 그리고 다양한 작전을 손쉽게 수립하여 행동할 수 있는 점이 큰 특징이라 할 수 있다.

게다가 연합군과 일본군 양쪽의 플레이가 모두 가능하며, 일반적인 단기전 시나리오 외에도 장기간에 걸친 과다카날의 지배권을 놓고 다투는 캠페인 시나리오도 준비되어 있다.

디지타이즈된 배경 그래픽

과다카날 작전

역사적으로 볼 때, 이 지역의 작전은 미드웨이 해전과 함께 태평양 전쟁의 승패를 가른 분기점으로 평가받고 있다. 태평양 전쟁 당시의 군사적 관점으로 볼 때, 과다카날 지역은 연합군에게 있어서 솔로몬 군도의 입구이자 솔로몬 군도 작전의 전초기지로써의 기능과 호주와 미국을 잇는 보급망의 방어기지로써 가치가 있었다.

반대로 일본군에게는 솔로몬 군도의 최전방 기지이며, 미국과 호주의 보급망을 차단할 수 있는 중요한 곳이기도 했다. 특히 일본군은 미드웨이 해전에서 4척의 항공모함을 잃은 상태이기 때문에 거대한 공군기지 통신망을 유지하기 위해선 과다카날을 기지로 구축해야만 했다.

과다카날 지역 (지도)

시나리오에 대해서

위대한 해전 2-과다카날 1942~43-은 한개의 도입 시나리오, 3개의 연습용 시나리오, 1개의 테스트 시나리오, 7개의 유명한 전투 시나리오와 2개의 장기 전략 시나리오가 준비되어 있다. 대략적인 시나리오의 개요는 다음과 같다.

시나리오 선택 화면

도입 시나리오
(Introdoctory Scenario)

42년 8월 25일 10시~18시

전함대 전함의 1대 1 전투이다. 일본군은 야마토, 연합군은 워싱톤으로 승부한다. 게임을 맛보기에는 가장 적격인 시나리오.

연습용 시나리오 A —야간 전투—
(Night Surf-ace Combat)

42년 8월 25일 0시~4시

야간에 일본군 수송선단을 연합군 구축함대가 습격한다. 가장 손쉬운 시나리오이므로 모든 수송선을 격침시킬 수 있을 정도로 연습해 두자.

연습용 시나리오 B —항모 작전—
(CarrierOPS)

42년 8월 25일 5시~18시

야간에 일본군 수송선단을 연합군 항공모함 기동부대가 습격한다. 항공기의 적절한 운용방법을 익히도록 하자.

연습용 시나리오 C —항모 작전—
(CarrierOPS)

42년 8월 25일 5시~18시

이번에는 양측 모두 항공모함 기동부대로 승부한다.

테스트 시나리오 A —장거리 전투—
(Long Range Combat)

42년 8월 25일 10시~18시

이번에는 양측 모두 각기 2개씩의 기동부대를 가지게 된다. 하나는 2척의 전함, 다른 하나는 4척의 구축함으로 구성되어 있다. 가장 흥미로운 시나리오중 하나로, 단기간에 자신의 능력을 시험해 볼 생각이라면 꼭 해보길 바란다.

타사파롱가 전투
(Battle of Tassafaronga)

42년 11월 30일~12월 1일

일본군의 야간 전투 능력을 한껏 발휘할 수 있는 시나리오. 일본군의 특기인 구축함의 어뢰 재장전 능력을 과시할 수 있다.

과다카날 파트 I 해상 전투
(Naval Battle of Guadalcanal Part I)

42년 11월 13일

야간 해전 전투로써, 야간의 대규모 함대 기동 작전을 지휘하게 된다.

과다카날 파트 II 해상 전투
(Naval Battle of Guadalcanal Part II)

42년 11월 14일~15일

앞의 전투에서 일본군은 심각한 손실을 입게 되지만, 다시 또 다른 기동함대를 파견하게 된다. 전 시나리오의 속편격인 시나리오.

케이프 에스퍼런스 전투
(Battle of Cape Esperence)

42년 10월 11일~12일

또다른 야간 전투 시나리오로, 연합군은 일본군의 해상 포격 함대를 공격하게 된다.

사보섬 전투
(Battle of Savo Island)

42년 8월 9일

일본군은 연합군의 수송선과 호위 함대를 괴멸시켜야 하고, 연합군은 수송선을 무사히 과다카날로 보내야 한다.

동부 솔로몬
(Eastern Solomons)

42년 8월 24일

대규모의 복합함대 작전이다. 일본군의 목표는 과다카날의 상륙지원이고, 연합군의 목표는 과다카날 상륙 저지이다. 항공모함 기동 부대의 활약을 볼 수 있다.

산타크루즈 전투
(Battle of Santa Cruz)

42년 10월 25일

과다카날 북쪽의 일본군을 수색, 전멸시켜야 한다.

과다카날 전투 장기 버전
(Battle for Guadalcanal Long Version)

42년 8월 5일~43년 1월 31일

이 시나리오는 게임에 담겨있는 모든 것이 등장하는 시나리오이다. 양진영은 과다카날을 빼앗기 위해 제해권을 획득해야 한다.

과다카날 전투 단기 버전
(Battle for Guadalcanal Short Version)

42년 10월 1일~43년 1월 31일

장기 버전 시나리오와 동일한 목적이지만, 중간 증강을 받은 이후의 상태로 시작하게 된다. 물론 10월 1일 이전에 격침당했던 전함들은 등장하지 않는다.

실습！위대한 해전 II

위대한 해전 II—과다카날 1942~43—의 마스터를 목표로 하는 유저들을 위해 실습란을 마련해 보았다. 다음 세가지 시나리오의 진행 실습을 통해 게임의 기본적인 흐름과 진행 방법을 익혀보도록 하자.

레슨 1 실습 시나리오 : 연습용 시나리오 A —야간 전투— (Night Surf-ace Combat)

실습 부분 : 기초 정보 체크, 맵 필터, 함대 명령, 일반적인 전투와 어뢰 공격 방법

실습 조건 : 초보 난이도, 연합군

시나리오를 시작하게 되면 플레이어는 4척의 구축함으로 이루어진 함대를 이끌고 일본군의 수송선단을 처음 발견한 시점에서 플레이한다.

기초 정보 체크

디지탈 보이스를 지원하는 사운드 카드를 가진 유저라면 시작하자 마자 "적 발견 !" 이라는 부관의 경직된 음성을 들을 수 있다. 화면의 정보를 보면, 먼저 상단은 날짜와 기후 등이 나타나는데 현재 42년 8월 25일이고, 일출 시간은 5시 42분, 일몰 시간은 18시 24분, 날씨는 맑다는 것을 알 수 있다.

그리고 하단을 살펴보면 7개의 판넬 스위치와 현재 「ATTACK」이라는 이름을 가진 함대의 함대 명령 스테이션으로 0시 0분의 1배속 시간제로 일단 멈추어 있다는 것을 알 수 있다.

플레이어가 현재 있는 곳은 함대 명령 스테이션이므로, 맵(MAP) 판넬과 NAV 판넬을 열어 현재의 상황을 체크해 본다. 맵(MAP) 판넬상에 있는 붉은점들이 일본군의 수송선이고, 푸른 점들이 아군 구축함들이다. 푸른 점 위에 하얀 사각형이 둘러싼 부분은 현재 플레이어가 있는 함대 스테이션의 기함을 가르키며, 붉은 점 위에 생기는 다이아몬드형의 표시는 플레이어가 조종하는 배가 목표로 삼은(함대 스테이션일 경우엔 기함이 목표로 삼은) 배를 가르킨다. 적함에 대해 조금 더 자세한 사항을 알고 싶은 경우엔 마우스 포인터를 적함으로 가지고 가서(맵 판넬 하단에 마우스 포인터가 가르킨 함이나 항공기의 이름이 나타나게 된다) 버튼을 클릭하면 현재 알 수 있는 적함의 데이타가 나타난다. 적함의 데이타는 적함과 가까울수록 좀더 확실한 데이타를 얻을 수 있으며, 적함의 종류와 방향과 속도는 매우 중요한 정보이므로 항상 체크해 두어야 한다.

지금 현재, 적함을 체크해서 알 수 있는 상태는 적함이 방위 300의 방향에서 10노트의 속도로 약 7천 야드 정도 거리를 두고 있다는 것이다.

그리고 NAV 판넬을 통해 알 수 있는 우리의 상태는 항법장치가 자동으로 설정되어 있으며, 최대 속도는 33노트, 현재는 20노트, 목표 속도는 24노트, 현재 방위 320, 목표 방위 008로, 명령 형태는 설정된 지점을 따라 가게 되어있다. 연막은 내지 않고 있으며 함대 이름은 「ATTACK」, 작전은 수색 공격, 기함 이름은 구축함 「FLETCHER」라는 것을 알 수 있다.

이렇게 적과 우리의 정보를 체크하는 방법은 매우 기초적이고 중요한 부분이므로 언제나 수시로 확인할 수 있어야 한다.

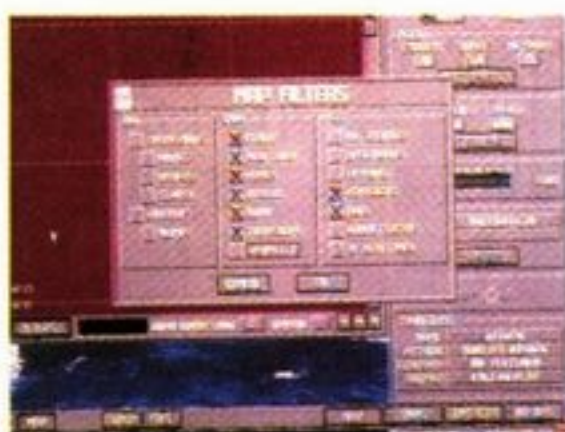
기본적인 정보를 체크한다

맵 필터

좀 더 자세히 아군과 적의 상황을 알기 위해 MAP 판넬을 확대 또는 축소해 볼 수 있다. 그러나 확대나 축소를 할 때마다 원하는 부분에서 화면이 조금 어긋나게 되므로 보정을 해주어야 한다. 이런 일은 특히 게임이 한창 진행되고 있는 상태에선 매우 불편하게 느껴진다.

MAP 판넬의 하단에 있는 필터(FILTERS) 판넬을 클릭해 보자. 화면에 맵 필터(MAP FILTERS)라는 판넬이 나타날 것이다. 여기에서 지정하는 필터는 모든 지도 화면에서 적용되는데, 속도에도 상당한 영향을 주므로 필요에 따라 조정을 한다.

먼저 당면과제인 확대 축소시의 화면이 어긋나는 것을 보정하기 위해 「MISC」. 항목에 있는 오토 센터(AUTOCENTER)라는 필터를 켠다. 그리고 추가로 이번 작전에는 항공기가 나타나지 않으므로 「AIR」 항목에 있는 모든 필터는 끈다. 「SHIP」 항목의 경우엔 처음의 「FLAGS」와 마지막의 「VISIBILITY」를 제외하고 모두 켜둔다.

이렇게 해두면 일단 이번 작전에 필요한 MAP 판넬상의 모든 정보는 한눈에 입수할 수 있게 된다.

맵 필터의 설정

함대 명령

이제 게임을 시작하기 위한 기본적인 준비는 끝났다. 이제 본격적으로 함대에 명령을 내려 전투를 시작할 차례이다. 기본적으로 이번 작전은 적의 저항이란 있을 수 없으므로 마음놓고 시작해 보자. 어뢰를 쏘는 방법을 익혀야 하므로 「F5」를 눌러 어뢰 화면으로 가서, 모든 함의 어뢰 발사 기능을 수동으로 전환시키고 지루함을 덜기 위해 게임 속도를 4배속으로 설정을 해 둔다. 그리고 NAV 판넬을 자동에서 수동으로 변환시켜 속도와 명령을 지정할 수 있게 한다. 현재의 지정된 명령은 지정된 지점을 따라가는 명령인데, 현재로선 문제가 없으므로 그냥 두고 속도 또한 순항 속도이므로 그냥 놔둔다. 그리고 일시 정지를 푼다.

일시 정지를 풀게되면 멈춰있던 지도 화면이 재빠르게 움직이기 시작한다. 포격음이 들리고, 적함들은 방향과 속도를 바꿔가며 아군을 피해가려 한다. 잠시후면 검은선을 따라가던 우리 함대가 검은선의 끝에 도달하면서 임무 완수를 알리고, 목표 속도가 0으로 변하며 명령란에는 현재 지정된 명령이 없음을 나타낸다.

어쨌든 목적은 적함의 격침이므로 함대의 방향을 바꿔서 적함을 추격할 필요가 있다. 여기에선 여러가지 방법이 있는데, 수동으로 그때그때 함대의 속도와 방향을 바꿔주는 방법과 「TACTICAL」이라 하는 일반 해전 전술을 실행하도록 컴퓨터에게 위임하는 방법, 「PLOT COURSE」를 이용해 미리 함대의 대강의 진로를 정해 놓고 그때그때 수정하는 방법이다. 나름대로의 장단점이

있게 마련이지만 배운다는 입장이므로 전부 수동으로 놓고 해보자.

일단 코스를 변경해야 한다. 현재 013의 방위를 향하고 있으므로 320 정도로 방위를 수정하면 대부분의 적함을 추격하는 코스가 될 것이고, 속도는 너무 빨라도 곤란하므로 20노트 정도면 적당하다.

이렇게 지정을 해 놓으면 맨 선두에 선 전함이 커브를 틀기 시작하면서 선두의 함이 있던 자리에 검은 「X」자가 나타난다. 이 표시의 의미는 이 지점에서 지정된 각도로 방위를 돌린다는 뜻이다.

함대의 항법 조종

어뢰 스테이션은 몇개의 스위치들로 구성되어 있는데 먼저 어뢰를 조준해야 한다. 조준 방법은 발사 각도내에 있는 목표로 스쿠프를 조종하거나 「GUN」 판넬에서 지정된 목표를 자동 조준시켜 주는 「COMPUTE」 기능을 이용한다. 그후 어뢰를 세트해야 하는데 앞서 얻은 어뢰의 사정거리의 정보를 토대로 목표와의 거리를 고려해 어뢰를 세트한다. 어뢰의 세트 거리가 짧을수록 어뢰는 빨리 이동하게 되므로 가능하면 목표와의 거리는 짧은 것이 좋다. 그후 어뢰의 퍼짐 정도를 결정하는데 불확실한 경우엔 넓게, 확실한 경우엔 좁게하여 타격성을 높인다. 그런 다음, 발사 버튼을 눌러 발사하면 된다.

이제 탄알이 떨어질 때까지 이번 작전을 수행해 보도록 하자. 적이 모두 격침되거나 탄알이 모두 떨어지면 함대 명령의 「RETURN TO BASE」를 선택해 기지로 되돌아가는 명령을 내리거나, 작전 기간이 경과하면 이번 작전은 끝나고 평가 화면으로 넘어가게 된다.

일반적인 전투와 어뢰 공격 방법

지금 전투가 한창일 것이다. 이제 전투에 대한 정보를 체크해 보아야 한다. 구체적인 전투에 대한 상황의 체크는 각 전함 단위로 체크해야 하는데, 주시해야 할 것은 「DAM」 판넬과 「GUN」 판넬이다. 실제적으로 함포를 수동으로 발사시킨다는 것은 시간과 정력의 낭비밖에 되지 않으므로 거의 모든 작전에는 함포는 자동으로 해둔다. 플레이어가 체크해야 할 것은 「GUN」 판넬안에 나타나는 「DIRECTORS」와 「AMMO」란이다. 전자는 조준기로 파손되거나 파괴되면 명중률이 극히 저조해지며, 「AMMO」란에 나타나는 탄약 예비율은 0이 될 때까지는 전혀 아무런 영향을 끼치지 못하지만 0이 되면 더이상 탄약이 없다는 소리가 된다. 탄약을 아껴야 할 경우라면 「GUN」 판넬 하단에 있는 「HOLD」 버튼을 누르면 사격이 일시 정지된다. 물론 포격 스테이션에서 정지시켜도 된다.

「DAM」 판넬은 전함의 파손 정도를 나타내는 것이다. 주시해야 할 것은 「LIST」란에 있는 함의 기울기인데, 전함이 공격을 받아 파손을 당하면 물이 새어 들어오는 등의 일로 인해 함이 기울어지게 된다. 심하게 기울어지면 침몰하게 되므로 공격받은 함이 있다면 체크를 해주어야 한다.

기초적인 전투 상황 체크가 끝났으면 다시 함대 스테이션으로 돌아와 아까 필터로 지정해서 나타났던 둥근 원들을 살펴본다. 지도를 조금 축소해 보면 지정된 함을 중심으로 하는 4가지 색의 원이 보일 것이다. 이 원들은 사정거리의 의미인데, 가장 바깥쪽의 녹색원이 주포의 사정거리, 안쪽의 분홍색 원이 어뢰의 최대 사정거리, 갈색 원이 어뢰의 중간 사정 거리, 노란 원이 어뢰의 최소 사정거리이다.

포격 스테이션

어뢰 스테이션

레슨 2 실습 시나리오 : 연습용 시나리오 B —항모 작전— (CarrierOPS)

실습 부분 : 원거리에서의 추격, 항공기의 준비와 발진, 함대 대형의 변경

실습 조건 : 초보 난이도, 연합군

시나리오를 시작하게 되면 플레이어는 한척의 항공모함과 네척의 구축함을 가지고 401마일 떨어진 곳에 있는 일본군 수송선 10척을 추격하게 된다.

원거리에서의 추격

원거리에서의 추격은 의외로 간단하다. 화면을 축소시킨 상태에서 최고 속력으로 적함대를 향해 계속 전진시키면 결국 발견하게 된다. 하지만, 야간에는 오히려 기습의 염려도 있다. 일단은 적함대 쪽으로 진로를 변경시켜 발견하도록 하자.

이번에는 좀 멀리에 있다(지도)

항공기의 준비와 발진

항공기의 준비는 미리미리 해두는 것이 좋다. 준비하는데만 30분이 걸리는 것은 물론이고, 도중에 급한 일이 생겼을 때도 다시 해제한 다음 재무장을 하려면 40 내지 50분 이상은 족히 걸리기 때문이다. 발진은 시키지 않더라도 준비는 최대한도로 해두는 것이 기본적인 팁이다.

항공기의 준비는 몇가지 딱딱한 규칙이 있다. 한기종은 한가지 용도로만 준비가 가능하고, 준비중에 있는 것을 취소하려면 준비한 시간만큼 해제하는 시간을 소비해야 한다. 그리고 준비한 항공기의 한 기종을 모두 해제시키거나 발진

시키지 않으면 그 기종의 남은 항공기를 준비 작업할 수가 없다. 그리고 지도 화면을 끄면 시간이 매우 빨리 지나간다.
두번째는 다른 폭격기들과 함께 발진시키는 경우인데 이때는 폭격기들의 호위를 맡게 된다.
항공기의 발진은 매우 손쉬운데, 전투기의 경우 발진은 두가지 경우가 있다. 첫째는 전투기만 단독 발진시키는 경우로, 함대 호위를 맡게 된다.

항공기의 준비

함대 대형의 변경

함대 대형의 설정

함대 대형의 변경은 함대 스테이션의 「SHIPS」 판넬에서 「F-OMATION」 항목을 클릭함으로써 변경이 이루어진다. 기본적으로 함대의 대형은 3가지가 있으며, 종대와 횡대의 경우엔 그 간격을 지정할 수 있다. 그리고 직접 함대의 대형을 구성할 경우엔 함대 사이의 거리에 유의해야 하는데, 운이 없는 경우엔 서로 충돌할 수도 있다. 충분한 거리를 확보하도록 하자.
이제 공격을 시작해 보자. 항공기의 위력을 실감하게 될 것이다.

레슨 3 실습 시나리오 : 테스트 시나리오 A —장거리 전투— (Long Range Combat)

실습 부분 : 2개 이상의 함대의 관리, 정보의 활용, 작전의 실행, 파손에 대해서

실습 조건 : 초보 난이도, 연합군

이제껏 실습한 내용을 정리하고 구체적인 작전을 수립해서 시행해 볼 차례이다. 시나리오를 시작하면 15마일쯤 떨어진 310방위에 일본군 전함 두척과 구축함 3척이 보인다. 일단, 기본으로 지정된 항로대로 따라가면 이들을 식별할 수 있게 된다.

2개의 함대

둘 이상의 함대 관리와 정보 활용

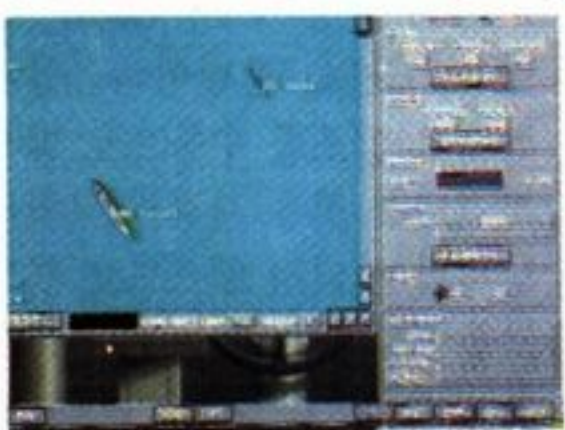
이번에는 다른 때와는 달리 움직일 수 있는 함대가 두척이다. 하나는 2척의 전함, 다른 하나는 4척의 구축함으로 이루어져 있는데, 두 함대의 성격을 잘 파악하는 것이 무엇보다도 중요하다. 일단 전함으로 이루어진 함대는 구축함의 사정거리에 거의 2배가 긴 주포를 가지고 있다. 이것은 구축함의 공격을 받지 않고 공격을 할 수 있다는 의미로, 구축함 등을 공격할 때엔 충분한 거리를 유지시키는 편이 유리하다.

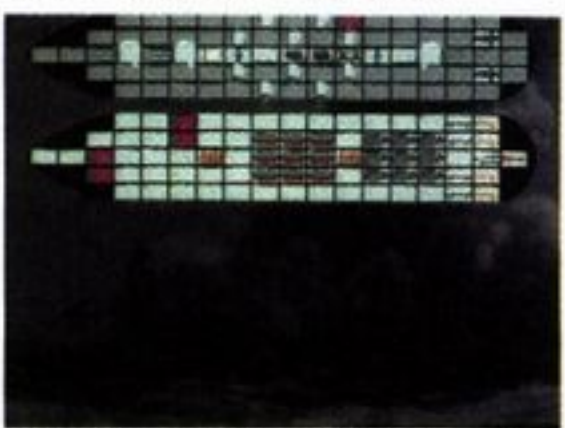
구축함의 경우엔 일단 그 빠른 속력과 큰 위력을 발휘하는 어뢰가 있다. 이것은 적의 전함 가까이로 구축함을 접근시켜 어뢰로 적의 전함을 공격하면 승산이 있음을 의미한다. 이러한 기본적인 사실을 바탕으로 해서 작전을 수립한다.
함대 스테이션을 자주 오가면서 작전을 수행하는 것이 좀 더 낳은 결과를 가져올 것이다.
위에서 설명한 사실을 가지고는 기본적인 작전을 생각할 수는 있겠지만 정확한 계산은 할 수가 없다. 이때 브리핑 메뉴를 이용한다. 먼저 기본적인 양측의 사정거리를 살펴본다.

정보의 활용

전함의 경우엔 연합군의 사정거리가 36,900야드 정도인데 반해, 일본군은 45,000야드에 육박한다. 하지만, 구축함의 경우엔 양측 모두 20,000야드 정도의 사정거리를 가지고 있다. 그러므로 일단 2척의 전함은 2만 야드 이상의 거리만을 유지한다면 구축함을 별 문제없이 제압할 수 있다는 결론이 나온다. 구축함이 전함을 공략하는 것은 그야말로 속도의 문제인 것이다.

작전 실행과 파손에 관하여

이제 본격적인 작전을 실행할 차례다. 전함의 함대인 TF 67.1.1은 045방향으로 일본군 구축함과의 거리를 유지시키고, 구축함 함대인 TF 67.1.2는 일본군의 진행방향과 마찬가지인 150으로 일본군과의 거리를 넓힌다. 그리고 선두함인 「WALKE」는 함대에서 떼어내 일본군의 주력을 향해 고속으로 전진시킨다. 「WALKE」의 목적은 일본군 전함 야마토(YAMATO)로, 구축함의 호위를 받으며 전진하고 있다. 포격을 피하기 위해 자주 방위를 약간씩 변경하면서 최대한 가까히 야마토로 접근한다. 그리고 거의 근접한 거리에서 일격을 가한다.
공격을 마친 WALKE는 이제 전속으로 전장을 이탈하도록 명령하고, 다시 TF 67.1.2에서 한척을 떼어내어 다음 공격을 준비한다. TF 67.1.1는 계속 일본군 함대를 충분한 거리를 두고 뒤따른다. 이런식으로 하나하나 공략해 나간다.

이정도 거리에서 일격을 가한다!

전투를 하다보면 함이 파손되는 것은 어쩔수 없는 일이다. 문제는 이 피해를 최소 한도로 줄이는 것이다. 일반적으로 가장 좋은 해결 방법은 전장을 이탈하는 것이다.

피해 화면. 손상 정도를 보여준다

추가된 조종기

다음은 매뉴얼에 나와있지 않은 조종키이다.

ALT 1—ALT 4	음량을 조절한다
ALT A	음성을 끄고 켠다
PAGEUP/DO-WN	함대나 기지, 전함사이로 스테이션을 옮긴다

보내는 분

110원 우표를 붙여 주세요.

□□□-□□□

게임챔프 7

받는 사람

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

140-111

접는선

보내는 분 (갖고 있는 게임기종) SFC, MD, IBM-PC, 핸디 알라딘보이, 네오지오, 패밀리, PC엔진, 미니컴보이, 알라딘보이, 기타(   )

이름 : **전화번호** :

생년월일 : **나이** **세**

성별 : **남 여** **학교** : **게임경력** : **약 년**

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요 !

순위/구분	독자인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측을 하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

다음호에는 어떤 게임을 표지로 했으면 좋을까요 ?

가위로 오려주세요

* 감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

게임챔프에 대한 개선 사항은 ?

기종에 관계없이 인기있는 게임은 ?

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이) 1. 2. 3.

패밀리(컴보이) 1. 2. 3.

PC엔진(CD포함) 1. 2. 3.

미니컴보이/핸디알라딘보이 1. 2. 3.

수퍼 알라딘보이(CD—알라딘보이 포함)

1. 2. 3.

일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임

1. 2. 3.

이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사

공략 : 기사 :

지면을 늘려주었으면 하는 코너

게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난

이번호에서 가장 재미 없었던 기사

보너스 환상특급 퀴즈 정답은

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는 ?

명인의 출현 장소는 ?

부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임
또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까 ?

제일 갖고 싶은 부록은 ?

7월호 네모네모로직 정답란

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
				6	5	3	2	3	2	2					
		3	6	1	1	5	1	1	4	5	6				
	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	5	3	1	1
8															
9															
5 3															
4 3															
4 3															
4 3															
3 2															
2 1 2															
1 1 1															
1 1 1															
3															
4 1 4															
2 1 1 2															
1 1 1															
1 1															

정답을 모르시면 기재하지 않아도 상관없습니다.